XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS

KONZOL magazin

a videojáték

www.konzol.eu

799 Ft
2012. JÚNI. III. évf. 5. szám
ISSN 2061-8808
23. szám



Lollipop Chainsaw

wasabis nyalóka

MEGÚJULT DESIGN!



DC SZUPERHŐSÖK EGYESÜLJETEK!
LEGO BATMAN 2
DC SUPER HEROES
PC DVD
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PSVITA
Wii
NINTENDO 3DS
NINTENDO DS
LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES software © 2012 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2012 The LEGO Group. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSVITA" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.
Batman and all related characters, and elements are trademarks of DC Comics © 2012. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s12)
Magyarországon forgalmazza a
CNG.HU
DC COMICS
games
WB GAMES
7
www.pegi.info

Nyár van, nyár, röpke lepke száll E3-ra; zümmög száz játékos...

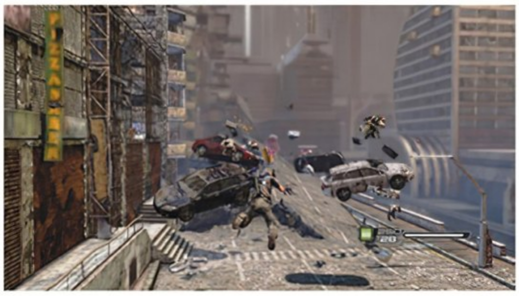
Ha eme bevezető legaljára pillantotok, jogosan merülhet fel az a kérdés, hogy mi a búbánatot keresek én ezen az oldalon?
Gábor távozásával Morvay Peti vette át a főszerkesztői tevékenységeket, aki arra gondolt, hogy ezentúl minden hónapban más-más író fogja köszönteni az olvasókat a bevezető oldalon. Első körben én lettem a kiválasztott, így engedjétek meg, hogy rögtön egy pohárköszöntőt tartsak: Szervusz, Pohár! (De rég el akartam már ezt sütni valahol!)
Na, de a viccet félretéve, mi is történt mostanság? Mondanom se kell, hogy az egész csapat E3 lázban égett; gondolom ti is! Viszont ha véletlenül kimaradt volna az egész rendezvény, akkor sem kell szomorkodnotok, mivel egyrészt bőséges összefoglalóval készültünk, valamint az igazat megvallva, az idei E3 nem volt valami nagy durranás.
Persze, voltak szebbnél-szebb trailerek, gameplay videók és hírek hangzatos címekkel, de igazi agydurrantó esemény (számomra legalábbis) nem volt (na jó, a Watch Dogs egész pöpec). A nextgen bejelentése valószínűleg a következő évre tevődik át, viszont a Square-Enix Agni's Philosophy: Final Fantasy Realtime Tech Demo-ja igazán meggyőző volt.
Az egész E3-al kapcsolatban azt éreztem, hogy mintha mindenki tartalékolna. Kínkeservesen még kihúzzák a következő egy évet, behúznak annyi pénzt, amennyit még lehetséges – aztán hadd induljon az új generáció, ami majd az igazán sok zöldhasút hozza. Ahogy a vak is mondaná, majd meglátjuk!

Ebben a hónapban a gyengus játékfelhozatal, valamint a minőségi darabok csekély száma miatt annyira nem ment fel a pulzusszámunk.
Megérkezett Suda 51 újabb agyszüleménye, a Lollipop Chainsaw, amire én ugyan rá vagyok gerjedve (szeretem a beteg dolgokat), de hogy milyen lett, arról beljebb olvashattok. A The Ratchet & Clank Trilogy-t már nagyon várta az egész szerkesztőség – nem hiába, viszont jöttek kevésbé fénylő alkotások is, mint például a Men in Black: Alien Crisis és a Hulk Hogan's Main Event, de valahogy túléltük őket. A Game of Thrones játék ugyancsak bepottyant hozzánk, bár nem akarok lelőni semmi infót, de nem biztos, hogy ilyen állapotban kellett volna azt kiadni. Megvizsgáltuk a legújabb Digital Reality szerzeményt is, a Bang Bang Racinget, amelynek a legelső B betűjét állandóan G-nek akarom írni. Martin retrózik, eszgé művelődik, Krisz autózik, én összeesküszöm, Gyuricza hentai-ozik, Böjti horrorozik, én meg besegítettem a Konzoltációba. Ja, meg rájöttem, hogy egy terapeuta az 1024 gigapeuta! Szóval mindenki a helyén van, nem tántorított el minket a munkától a már éppen zajló foci-EB sem (pedig nehéz volt megállni, hogy a nagy pörgésben ne nézzünk meg egy jó meccset), és a kánikulát is megpróbáljuk minél több hideg itallal túlélni!
További jó olvasást és böngészést kívánunk, üdvözlünk minden retyón ülő olvasót és a nyaralás alatt is Konzolt lapozgató gamert. A felmerülő kérdések, vélemények esetén dobjatok ránk néhány e-mailt a már ismert címeinkre, vagy keresetek minket a konzol.eu-n. Egy hónap múlva újra jelentkezünk, addig is barnuljatok le alaposan és tartsatok velünk akkor is!
Utóirat gyanánt pedig még annyit, hogy ne tegyetek akkumulátort az üvegasztalra, mert battery…

JediEco
és a Konzol Magazin csapata!

BEMUTATÓ

TESZTJEINK







Vitatkoznál velünk?
Hozzá szólnál a véleményünkhöz?
MEGTEHETED! www.konzol.eu







ROVATAINK

Illuminati



A Steve Jackson-kártyák

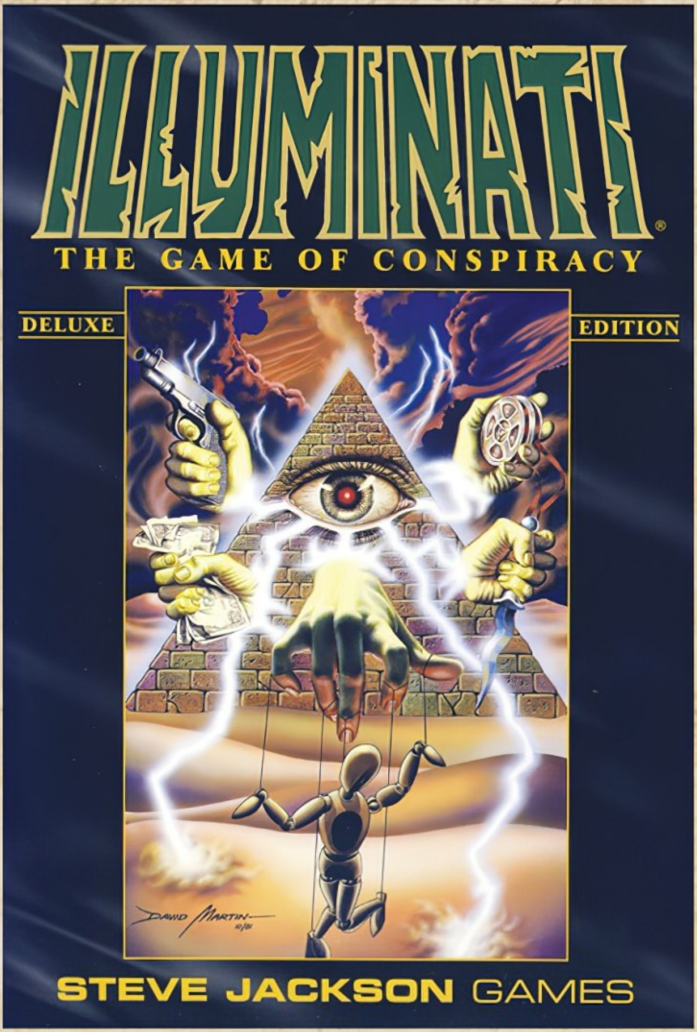
Hajnali kilenc óra (igen, nekem még az nagyon korai időpont), csörren a mobiltelefon. Jön a hívás, hogy Jedikém, van egy kis malőr, kellene írni két oldalt az Összeesküvés rovatba. Nofene! Csipát kitörlöm a szememből, próbálom feldolgozni az információkat, majd kicsit még kómásan kinyögöm a választ, hogy „oké, oké, persze meglesz." Aztán a telefont letéve kezdtem el töprengeni, de most miről is írjak? Reggeli koffeinadag lefőzése indul, agy bootolása is megkezdődik, és hál' isten, sokáig nem is kellett töprengenem, jött a kávé és vele az ihlet…

A Konzol Magazin hasábjain már volt szó az Illuminátusok tevékenységéről és vélhető szerepükről, ám most ismét hozzájuk térünk vissza, csak kicsit más vonatkozásban. Szeretetitek a szerepjátékokat? Nem, nem a videojátékos szerepjátékra lennék most kíváncsi, hanem a kártyaalapúakra. Hallottatok már a Steve Jackson kártyákról, vagy más néven az Illuminátusok Kártyáiról? Amiben állítólag benne van a világunk sorsa, valamint amiből kiderül az Illuminátusok baljós terve (mármint, ha azt tényként kezeljük, hogy egyáltalán léteznek). A kártya megalkotója valamilyen módon állítólag megszimatolta mit is terveznek, és ilyen formában dekódolta az üzenetet a külvilág számára, hogy aki picit mögé néz, az könnyedén kiolvashassa a veszély közeledtét. Nem?! Akkor nyugodtan olvass tovább, viszont előtte tegyünk egy kis időbéli kitérőt.

Először is térjünk vissza a szeptember 11-i terrortámadás-sorozatra. Gondolom, senkinek nem kell nagyon bemutatnom a már több mint 10 évvel ezelőtti sajnálatos eseményeket. Ugye a támadások egyik célpontja a washingtoni Pentagon volt, a másik pedig a New York-i World Trade Center ikertornyai. A Pentagon aránylag könnyebben megúszta Bin Laden támadását, nem úgy, mint a WTC, ahol több ezer ember vesztette életét, mialatt a toronyépület teljesen összeomlott. No, akkor most picit tegyük el későbbre a 2001-es terrorcselekményes infókat és ugorjunk ismét egyet az időben.

Ismét az Egyesült Államok a helyszín, időben 1982-ben járunk, ahol is egy Steve Jackson nevű amerikai játéktervezőre kell picit odafigyelnünk. Az ő nevéhez fűzhető a GURPS nevezetű szerepjáték és a hatalmas sikernek örvendő a Munchkin sorozat is (személyes kedvencem). Nem összekeverendő az angol Steve Jacksonnel, aki Ian Livingstone kollégájával közösen megalkották a lapozgatós szerepjáték-könyvek műfaját, de talán a Kaland Játék Kockázat könyvsorozat és a Dungeons & Dragons többet mondhat nektek.

Szóval ebben az évben az amcsi Jackson kezébe került a Robert Shea és Robert Anton Wilson által elkövetett „Illuminátusok! trilógia" című könyv, amely arra ösztönözte, hogy ennek alapjául elkészítsen egy kártyákon alapuló szerepjátékot. Ebben az időben még nagyon gyerekcipőben járt az internet (sőt, még csak ARPANET-nek nevezték), és emiatt még ekkor nem beszélhetünk valós idejű stratégiai, szerepjátékokról sem. Megegyeztek a jogdíjakról és Jackson, meglepő módon, az Illuminati (Illuminátusok) nevet adta a játéknak, majd rövid időn belül hatalmas sikereket ért el, minek hatására évről-évre fejlesztgette, kiegészítette és ontotta az új kártyákat a játékhoz (cége a Steve Jackson Games néven fut a mai napig is).



Az Illuminati egy klasszikus dobókockás kártyajáték, amely 2-8 főig játszható (4 és 6 az ideális játékos szám). Története olyasmi, hogy titkos társaságok át akarják venni a világ irányítását mindenféle baljós eszközökkel, beleértve a jogi és illegális, sőt misztikus lépéseket is, a játékosok célja, hogy – a szerencse és a stratégia ötvözésével – hogyan tudják mindezt megvalósítani.
Az Illuminatit egyébként a '90-es évek közepén beillesztették a GURPS-világok közé és a mai napig is megvásárolható $34.95-ért, nagyjából 8000Ft-nak megfelelő összegben.

Több kiadása is volt: első körben Pocket Box formátumban jelent meg 1982-ben (egy jó nagy plasztik doboz formájában), ehhez jött egy valag kiegészítő, majd 1995-ben a Delux kiadása is megjelent. Igazából eddig semmi olyan nagy cécó nincs a történetben, Jackson kaszált egy halom pénzt, és akkor most érkezzünk el a híres „de" részig.





1983-ban újabb kiegészítő kártyacsomagot dobott piacra Steve és azok között szerepelt egy olyan darab, amely a lángokban álló Pentagont ábrázolja, amit egy robbanás okozott.
Itt még ne álljunk meg, mivel néhány évvel később egy újabb kártya-update következtében kiadásra került a Terrorist Nuke nevezetű kártya, amelyen egy ikertornyot látunk, ahol is az egyik épp felrobban (kísértetiesen hasonlít a WTC tornyaira és













még a robbanás helye is majdnem megegyezik). A Jackson-kártyák között még találunk további csemegéket is: például egy színes bőrű amerikai elnök képét, egy földrengéseket előidéző szerkezetet (sokan a HAARP-pal azonosítják ezt a kártyát), egy biológiai fegyvereket (járványokat) előállító laboratóriumot, különböző katasztrófák képét, és a londoni Big Ben összeomlását is láthatjuk. Számítógépes uralom, országos méretű karantén zónák, gyilkolás a béke jelszava alatt, populációcsökkentés, a történelem újraírása, a banki rendszer összeomlása, csak hogy megvalósuljon az Új Világrend; ezek a motívumok mind megjelentek egy-egy kártyán. És mindezeket a nyolcvanas-kilencvenes években készítették Jacksonék!
Talán látt(j)ák előre a jövőt, vagy tisztában voltak az Illuminástusok terveivel?

1990 márciusában az amerikai Titkosszolgálat (US Secret Service) házkutatási paranccsal a kezében kopogtat be a Steve Jackson Games austini (Texas megye) irodájába, majd aztán azt szép alaposan feltúrták, és le is foglaltak néhány számítógépet, amelyen több játék terve és céges adatok is voltak. Mindezt azzal indokolták, hogy számítógépes hackereket kerestek (ami részben igaz is, mivel abban az időben indították el az Operation Sundevil fedőnevű akciójukat, amely keretében sokakra törték rá az ajtót, hackerek után kutatva), és amúgy is adatvédelmi szempontokból aggályosnak tartották a cég munkásságát. Steve viszont nem igazán szívbajos és bíróságra vitte az ügyet, így a SJG beperelte a Titkosszolgálatot, amit aztán meg is nyert, habár iszonyatos összegeket kellet kifizetni ezért a perért, ami miatt majdnem tönkrementek. A média is nagy figyelemmel követte az eseményeket és három év pereskedés után egy szövetségi bíró Jacksonéknak adott igazat: jogtalannak titulálták az egész házkutatást és az elkobzást.
Az egész jogi hercehurca végig követhető volt a Pyramid magazinban (az SJG újságja volt), és amikor megnyerték, a szerepjátékostársadalom óriási örömünnepet ült.

Puszta véletlen, hogy ezek a mintegy 10-20 évvel később bekövetkező események szerepelnek a kártyákon? Van valami köze a SJG-nek az Illuminátusokhoz (már ha egyáltalán léteznek)? Vajon miért zaklatta a Secret Service Jacksonékat?
Ezek azok a kérdések, amelyekre valószínűleg soha nem kapunk választ. Bár azt szokták mondani, hogy egy összeesküvés attól jó, ha nem lehet lebuktatni.
Lehet, hogy ez az egész egy merő véletlen. A kártyákkal hasonló a szitu, mint Nostradamus jóslatainál. Azokból is csak néhány „vált valóra", mármint, ha az ember úgy értelmezi őket. Nostradamus minden szövege tetszés szerint értelmezhető, bárki kiolvashatja belőle az Ikertornyok összedőlését és más egyebet szintén. És így utólag persze, hogy okosak vagyunk a Jackson-kártyákkal is.
Viszont Steve Jackson a mai napig él.
Ha tényleg lett volna kapcsolata az Illuminátusokkal és kártyáival valóban kifecsegni szeretett volna, lehet, hogy már alulról szagolja az ibolyát – feltéve ismét a „ha léteznek" kérdést. Vagy a Secret Service és a CIA miért nem hallgattatta el, ha valamiért zavaró volt a tevékenysége? Esetleg mindez egy még nagyobb konspiráció eredménye lenne, ahol az Illuminátusok, a CIA, az USS egy és ugyanaz lenne? Esetleg Jackson is a bábjuk? Hűha, jobbnál-jobb kérdések. De még azt is el tudom képzelni, hogy szimplán csak annyi történt, hogy Bin Laden játszott ezekkel a kártyákkal és innen vette az ötletet az egész 9/11-es tevékenységéhez. Mindazonáltal azért hátborzongató azokat a kártyákat látni, hogy mennyire beletrafáltak későbbi történésekbe. A további elmélkedést, pedig immáron rátok bízom…

JediEco









Konzol Magyarország Kft. Futárszolgálat



Tisztelt Gamerek, kedves Játékosok!

Nem bíztok a postai szolgáltatásban, amikor játékaitokat adjátok el, cserélitek, veszitek egymás között?
Túl hosszú az átfutási idő, túl körülményes a rendszer?

Mi egyszerű megoldást tudunk a problémátokra:

Amennyiben a Console Cornerben 16 óráig leadjátok a játékotokat és megrendelitek szolgáltatásunkat, már másnap kimegyünk az adott címre, és még aznap este (legkésőbb másnap, bármikor) átvehetitek a Console Cornerben a cserébe kapott játékot, vagy a saját programotokért kapott anyagiakat.
Nem kell mást tennetek, minthogy egy borítékba – amire ráírtátok a címzett nevét, címét és telefonszámát – betegyétek a szállítandó terméket, és odaadjátok azt a Console Corner dolgozóinak.
Minden kérdésetekre választ kaphattok tőlük, illetve a szolgáltatás megrendelését is náluk intézhetitek, vagy megtehetitek azt e-mail címünkön is.
A fuvar díja 2 kilogrammig 1000 Forint, amely súly feletti szállítás esetén a díjszabásról érdeklődjetek a fentebb említett módon.
A fizetést a Cornerben tudjátok intézni, erről számlát is kaptok, illetve az is megoldható, hogy ha eladtok, a termék díját a futár átveszi a címzettől, és abból levonva a fuvar díját, az így maradt összeget adja le részetekre a boltban.
Rugalmasan kezeljük kéréseiteket, és amiben tudunk, segítünk.

Vidéki megrendelőink esetében 1200 Ft-os áron, a megrendeléstől számított 4 napon belül tudjuk vállalni a csomagok kiszállítását.

Keressetek minket bátran, a Console Cornerben (1085 Budapest, Somogyi Béla utca 12. – www.consolecorner.hu), vagy a futar@konzol.eu címen.



CONSOLE CORNER

JOBBULÁST KÍNÁLUNK!
Nyári szerviz akció!

A **Console Cornerben** most
még **kedvezőbb áron szervizeljük** gépedet!

» **Xbox360**	3 LED hiba javítása	**5 000 Ft**
» **Xbox360**	3 LED hiba javítása +Overcool utóhűtés beszerelése	**7 000 Ft**
» **PS3**	Sárga LED hiba javítása	**10 000 Ft**

PS2 PS3 PSP PSVITA NINTENDO DS NINTENDO 3DS XBOX 360 Wii

Cím: 1085 Budapest, Somogyi Béla u. 12. • **Tel.:** 061 266 4698 • **Mobil:** 06 70 277 8186 • **e-mail:** info@consolecorner.hu
MSN: info@consolecorner.hu • **FB:** www.facebook.com/consolecorner • **TW:** www.twitter.com/consolecorner • **www.consolecorner.hu**
Nyitva tartás: Hétfő: 10.00 - 19.00 • Kedd: 10.00 - 19.00 • Szerda: 10.00 - 19.00 • Csütörtök: 10.00 - 19.00 • Péntek: 10.00 - 19.00 • Szombat: 10.00 - 14.00 • Vasárnap: zárva



Electronic Entertainment Expo, avagy E3. Három szó, vagy csak egy rövidítés. De tényleg csak ennyi?
Abszolút nem, hiszen a Los Angeles-ben megrendezett eseményt évről évre tűkön ülve várja a videojátékos közösség, az online sajtó előretörésének köszönhetően az elmúlt esztendőkben tapasztalt „visszaesés" ellenére is. Rongyrázás, exkluzív bemutatók, újdonságok, érdekességek, a már ismert címek élő prezentálása – mindig erről szól az E3, no meg a hangulatról.
Éppen úgy, ahogy 2012-ben is.
Az előzetes várakozásokkal ellentétben sok minden másképpen alakult az idei rendezvényen. Nem volt nextgen, nem volt hatalmas csinnadratta a Wii U kapcsán (sőt pár címen, valamint a kontroller néhány tulajdonságán kívül szinte semmit nem tudtunk meg az új masináról – maximum annyit, hogy Mario, Luigi mindenképpen lesz rá), több régóta várt cím (The Last Guardian, R6: Patriots) is eltűnt a palettáról. Ezek helyett voltak helyes táncos lányok a Ubisoft prezentáción, Usher energiabombaként bugizta át a Microsoft konferenciáját, minden a mozgásérzékelésről és a közösségi élményről szólt (a maximális otthoni szórakoztatást nyújtó plusz applikációk mellett), majd a Ubisoft teljes nyugalomban, bájosan mosolyogva hajította be a 2012-es év megatonját. Igen, a Watch Dogs jött, látott és győzött. Derült égből villámcsapás, a semmiből előkerülő kiskirály. Legalábbis a bemutató alapján.
Majd a megjelenéskor kiderül, mit tud a program, ahogy sok másik társa is, amelyekről az elkövetkezendő oldalakon fogunk értekezni.
Tartsatok velünk, és készüljetek fel rá: ez a generáció még nem ért véget, sőt… továbbolvasva te is megbizonyosodhatsz róla – 2013 végéig még rengeteg nagyszerű élményben lesz majd részünk.

Böjtös Gábor

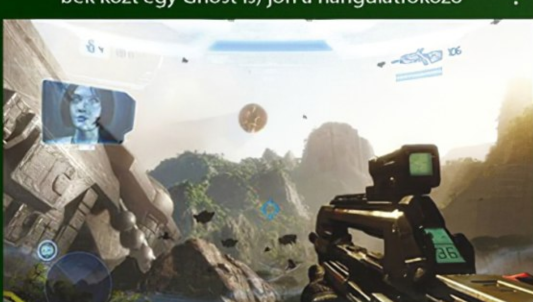






E3 Microsoft konferencia

Hónapok óta várt esemény, az év egyik legizgalmasabb pillanata, amelyet nem csak személyesen, vagy a videojátékos portálokon élő közvetítésben, de akár úttörő módon, kényelmesen a tévé előtt ülve/fekúdve, egy a 360-ra pillanatok alatt letöltött program segítségével is végignézhettünk, akár úgy, hogy közben a haverokkal a party-chatben sorra kibeszéljük a történéseket. Ez már a jövő kérem szépen, a redmondi óriás semmit nem bíz a véletlenre.
Utóbbi tény nem csak a felkészülésből volt leszűrhető, hanem a konferencia helyszínéül szolgáló óriási terem látványos és mégis egyszerű berendezéséből, vagy éppen a nyitányból is.
Élőszereplős video villan fel a képernyőkön, robban minden, miközben egy hatalmas űrhajóban repkednek és zuhannak mindenfelé az emberek. Halo? Az, a negyedik rész, avagy a sorszámozott ***Halo 4*** – tudatosulhat mindenkiben, ahogy Master Chief és egy nagy-nagy repülő golyóbis megjelenik a színen. Élő, gameplay demonstráció következik, végre nem csak csodaszép, ám a tényleges játékkal köszönőviszonyban sem lévő trailert kapunk. A helyszín egy dzsungel, a látvány a megszokott módon kicsit plasztikus (gondolom, a grafikus motor nem nagyon lett piszkálva), mégis kellemes a szemnek – pláne akkor, amikor észrevesszük, hogy hullanak mindenfelé a falevelek. Jönnek a szokott kis gruntok, majd hirtelen új ellenfelek tűnnek fel a helyszínen: lávaszerűen vöröslő, fémes külsejű kutyák(?) és egyéb lények, miközben részleteiből áll össze egy fegyver a közkedvelt főhős kezében. Némileg Tronos érzete támad az embernek, miközben az eddig még nem tapasztalt elemek színre lépnek.
Rövid záró montázst követően (felvillan többek közt egy Ghost is) jön a hangulatfokozó szöveg: *egy ősi gonosz ébredése*. Na, majd meglátjuk.



Don Mattrick jelenik meg a színpadon a MS képviseletében. Kisfiús ábrázata már a múlté, rajta is meglátszódnak az évek – szórakoztatásról és a közösségi élményről beszél, ami mondhatni, a teljes idei E3 jelszava is egyben, a Microsoft mindenesetre egyértelműen ráfeküdt a témára.

Az előadást követően elsötétül minden, majd újabb gameplay villan fel. Arabforma ember cipel valakit a piszkos barna színvilágú helyszínen. Kicsit olyan CoD: Black Ops 2 szaga van a dolognak, ami nem lenne meglepő, de amikor hősünk az asztalba veri egy ellenfele fejét, egyből beugrik a Conviction, amivel nem is lövünk nagyon mellé: ***Splinter Cell*** és Sam Fisher a láthatáron a ***Blacklist*** alcímmel ellátott epizódban.
A lopakodás ugyan szinte teljesen elvész a múltat jótékonyan takaró homályban, azt el kell ismerni, hogy akció szempontjából ez is egy nagyon ütős darab lesz. Sam lazán sétálva, lassult időben lő le három különböző személyt, átvetődik egy autón és elkap valakit, közben újabb lassítással tüzel másokra, hogy végül leszúrja a kezében tartott alakot. Sziklafalon mászik, egy háztető peremébe kapaszkodva, lógva szól oda a közelben járkáló őrnek, aki aztán odasétál a közelbe… a befejezés gondolom, mindenkinek egyértelmű. Impozáns darab lesz ez is – majd 2013-ban, kooperatív móddal támogatva.

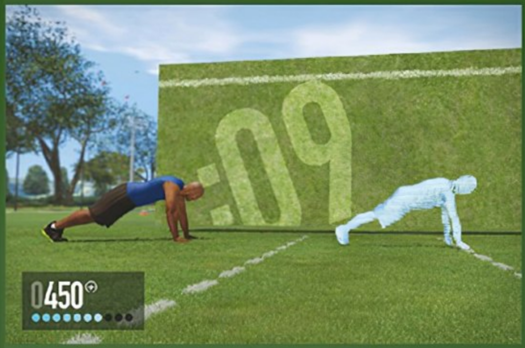
Ezután felváltva történnek az események. Jön az EA képviselete, felvillan a ***Better With*** *Kinect* mondat, majd következik egy kis bemutató, amiből sok nem derül ki, de a lényeg, hogy a ***FIFA*** és a ***Madden*** (ennél Joe Montana is tiszteletét teszi) Kinect-támogatást kap. Ezután jön a ***Fable: The Journey***, amely… amely elsőre és másodjára ronda mint a bűn, az egyképernyős helyszíneken pedig tűzlabdák és energialövedékek repkednek az ellenfeleket jelentő csontvázakba.
Lapozzunk. A ***Gears of War: Judgement*** kapcsán sem sok újdonság derül ki a CG-videót követően: a People Can Fly (Bulletstorm) fejleszti, előzmény lesz, 2013-ban jelenik meg. Köszönjük.

A ***Forza: Horizon*** már izgalmasabbnak tűnik. Szakítva a hagyományokkal ezúttal lesz éjszakai verseny, plusz az egész spinoff látványos, árkádos hozzáállásról tesz tanúbizonyságot: Underground-jellegű megmérettetések(?), forgalomban történő ámokfutás, nagy borulások.
A rövidített bemutatókat a szórakoztatási misztéria váltja, büszkélkednek a Netflix és Bing kapcsán, új nyelvek lépnek be az eszköztárba (Ausztrál, Francia, Német stb. – persze a Magyar nincs a listán); a csatornák között lesz Nickelodeon, Paramount, Machinima, NHL, ESPN, NBA. Természetesen ránk ezek sem vonatkoznak. Megjelenik az Xbox Music, amivel a kedvenceinket (szedhetjük le, majd) hallgathatjuk bárhol és bármikor – és itt jön a képbe a SmartGlass ficsör: tabletek és okostelefonok is kapcsolatba kerülnek a gépünkkel. A zenéket itt is-ott is hallgathatjuk, az egyik eszközön félbehagyott film megtekintését a másikon folytathatjuk, megfigyelhetjük az eredményeinket, az érintőképernyő pedig fontos szerepet kap (a demonstráció is egy tapizós telefonnal zajlik). Plusz: még idén jön a 360-as, hangfelismerős Internet Explorer – egyből bele is tekintünk a Prometheus trailerébe, plusz pillanatok alatt felmászunk az Aston Martin honlapjára. Király, már csak egy Word és Excell kell, és a laptopot soha az









életben nem kapcsolom be többet.
Van némi Nike ömlengés is a cég Kinectes fitness-training programjával (***Nike + Kinect Training***), majd folytatódnak a komolyabb bemutatók.
Színpadra lép a Crystal Dinamics, értelemszerűen (és sejthetően) a ***Tomb Raider*** következik. A gameplay demonstráció frenetikus. Ugyan Lara még (ez ugye reboot a lány korai éveivel) elég sokat nyögdécsel és sóhajtozik, de ez akár kedvező is lehet a férfijátékosok számára, mindenesetre az akcióval nincs gond. A környezet némileg rombolható (a golyózápor rendesen amortizálja a fedezékeket), Croft kisasszony pedig tüzes íjjal gyilkol és robbant, hordókat gurít az ellenfelekre, vagy éppen a kezében tartott nyílvesszővel szúrja át valakinek a torkát. Durva és látványos. A csúcspont az erős sodrású hegyi folyóban való küszködés után jön el, amikor hősnőnk ejtőernyővel lavírozik az erdő hatalmas fáinak ágai között – iszonyat jól néz ki. Láthatóan a túlélésen és felfedezésen van a hangsúly az akció mellett, mindehhez pedig lélegzetállító grafika társul, ami nem olyan részletes, mint az Uncharted esetében, de a szemnek legalább annyira kellemes.

A látványos prezentációt követően kisebb, főként Arcade címek következnek a Worldwide Exclusive címszó alatt.
Az ***Ascend New Gods*** a Signal Studios (Toy Solders) gyermeke: brutális páncélzatú harcosok még brutálisabb csatája. Fröcsög a vér mindenfelé, majd egy hatalmas, szarvakkal rendelkező behemót jelenik meg, amely puszta kézzel tép szét valakit.
God of War light? A ***Loco Cycle***-ről nem sokat tudunk meg (valami futurisztikus motorversenynek tűnik), a ***Matter***ről meg még annyit





sem, csak annyi hangzik el, hogy Kinectes cím lesz. Éppen úgy, ahogy a ***Wreckateer*** is, amelynek a trailere már egy-két héttel az E3 előtt fent volt a Live-on. Angry Birds 3D-ben, Kinect támogatással? Legalábbis valami hasonló, amelyben a várakat, vártornyokat kell kilőni a katapult segítségével. Nagyon izgalmasnak tűnik.
Színre lép Eiichiro Sasaki a Capcomtól, lehet készíteni a popcornt, jön a ***Resident Evil 6***. Leon egy zombi fejébe szúrja a kést valami kínai helyszínen (itt fognak összefutni a szálak), majd egy szűk, zárt lépcsőházban egy rakás élőhalottal találja magát szemben – megy a gránát, testrészek repkednek mindenfelé. Egy nagyobb, városi útszakaszra jutunk ki, minden lángol, járművek állnak elhagyatottan, csak pár hulla lézeng, az egyiknek a fejét puszta kézzel egy kisbusz oldalán loccsantja szét a hősünk, majd a járgányok tetején futva ugrik fel egy helikopterre. Kapaszkodás közben is lerúg magáról egy zombit, majd egymást követik a QTE-szekvenciák: helikopter vezetése; a pilótafülkéből lő az utastérben rendetlenkedő járkálóra. Az egész nagyon hatásvadász, és nagyjából olyan látványos, mint az ötödik epizód volt, valamint ugyanennyire akcióközpontú – állítólag a Leonos részek lesznek a horrorisztikusabbak, vajon akkor mennyi akcióra számíthatunk Chris esetében?

Ezután jelenik meg Trey Parker és Matt Stone, a ***South Park*** két atyja, akik jól be is harangozzák a ***The Stick of Truth*** címmel ellátott játékot, amely a már említett sorozat világában játszódik. A trailerből nem sokat tudunk meg, annyi biztos, hogy South Park lángokban és romokban áll, szerepel majd Jézus is, plusz az erdei állatkák is megjelennek, valamint lesz karaktergenerálás.
Az egész teljesen úgy néz ki, mint a rajzfilm, már nagyon kíváncsiak vagyunk az RPG-jellegű eredményre.
Csak egy pillanat, és máris a Harmonix logoja következik, mielőtt Usher vágódna a







színpadra: emberünk énekel és táncol, a háttérben pedig a ***Dance Central 3*** megy, amely kinézetre, felületre semmit nem változott.

Zárásként pedig mi más jöhetne, mint újra Don Mattrick, aki az Activision legújabb FPS-ét, a ***Call of Duty: Black Ops*** második részét harangozza be, természetesen időleges exkluzivitást élvező letölthető tartalmakkal. Nagy meglepetés nem ér senkit – hatásos zene alatt robban minden, behomályosul a főszereplő látása, miközben feltápászkodik, majd rakétalövegekkel szedi le a repülő gépeket, illetve egy új fegyverrel lő át falakon és betondarabokon(!), miközben a célkeresztbe nézve át is lát azokon. Kis váltás idő és helyszín szempontjából: egy plázában járunk, ahol hirtelen azt sem tudni, ki kivel van, ugyanis folyamatosan süvítenek a golyók, és közben négy-öt drón repked a levegőben, szintén halálos áldást szórva a még élőkre… teljes a káosz (így elsőre), viszont az jópofa, ahogy egy Predatoros kesztyűvel kijelöljük a drón(ok)nak a célpontot. Az utcára érve hatalmas ház dől ki, mindent belep a por és a törmelék, alig látni valamit (ez legalább jól néz ki) – hamarosan egy meglehetősen modern repülőbe ülünk, amely gurulás nélkül emelkedik fel, hogy egy autó útját biztosítsa. Látványos, akciódús jelenetek. Ennyi.

A Microsoft konferenciája nagyjából ezt tudta felmutatni. Túl sok érdemleges, exkluzív címet nem láttunk, plusz meglepetés sem nagyon ért minket: folytatás, spinoff, spinoff, arcade, Kinect, időleges exkluzivitás, és mindez leginkább a kisebb fejlesztőcsapatok, valamint a külsős cégek kezében. Láthatóan mással vannak elfoglalva a redmondiak, már nem erre a generációra összpontosítanak.

Böjtös Gábor











Sony Computer Entertainment E3 2012 sajtótájékoztató

A képzeletbeli internet nevű érme egyik oldalán mindenképpen az „információk szabad áramlása" a legfényesebb felirat, a másikon viszont az „információk kontrolálatlan áramlása" véset szerepel. Éppen ezért elmondható, hogy hiába a Los Angeles-i Electronic Entertainment Expo a videojátékos világ legnagyobb felhajtással övezett eseménye minden évben, a buli utoljára azokban az időkben volt képes maradéktalanul beváltani a hozzá fűzött, felfokozott reményeket, amikor a gaming sajtót még nem az elektronikus, hanem a hagyományos papírmagazinok uralták. Akkoriban ugyanis az E3-hoz köthető „nagy bejelentéseket" a kiadók szállították a show KÖZBEN – melyekről a közönség UTÓLAG értesült –, és nem névtelen források a rendezvény ELŐTT. Sőt hogy őszinte legyek, az analóg felületek korában arra sem volt túl sok példa, hogy a szcéna olyan villantásokat várt volna el egy kiadótól, melyek teljesen irreálisak, és maximum egy-egy kielégíthetetlen vágyakkal megvert player lázálmaiban válhatnak valósággá. Mindettől függetlenül persze az E3 most is ugyanolyan nagyszabású videojáték hepening a legtöbb érdeklődő szemében, amilyen mindig is volt, s melyen a **Sony Computer Entertainment** a PlayStation brand reflektorfényekkel és kivetítőkkel megtámogatott promótálásával igyekszik meggyőzni a gémereket arról, hogy a japán gyártó konzoljait és termékeit válasszák.

Az SCE 2012-ben is több fronton „támadta be" az újdonságra éhes playereket, széles és gazdag palettát prezentálva azok számára, akik örömüket lelik a konzoljátékokban.

Az idei bulit a Sony nagyon ügyesen egy olyan game bejelentésével indította el – miután Jack Tretton fővezér a színpadon méltatta és többször megköszönte a PlayStation játékosok támogatását –, mely egyértelműen a felnőtt játékosok érdeklődésére tarthat számot. Ez a szoftver a Playstation 3-exkluzív **Beyond: Two Souls**, a hasonló stílusú, szintén PS3-only Heavy Rain mögött álló Quantic Dream stúdió munkája.
A game egyfajta filmszerű digitális thriller, melynek főhőse egy furcsa lány, Jodie Holmes. Jodie – akit a feltörekvő színésznő, Ellen Page (The Hunger Games) személyesít meg – különleges képessége, hogy érzékel egyfajta másvilágot, mely áldás/átok sok különös helyzetbe sodorja majd ebben a játékost végig zavaró bizonytalanságban tartó kalandban. A szoftver elsősorban a motion capture technikát használja, melynél a színészek teljes testmozgását és arcmimikáját rögzítik, ezzel téve moziszerűvé a hatást.

A folytatásban egy teljesen más felfogásban fogant, kifejezetten családbarát móka mutatkozott be, az oldalnézetes platformbunyó stílusú **PlayStation All-Stars Battle Royale**. Ez a PS3-ra és PS Vitára készülő játék híres PlayStation karaktereket – az Unchartedes Drake, Sly Cooper, vagy a God of War-játékok sztárja, Kratos – ereszt egymásnak több arénában, 4 fős össznépi megoldást is bevetve. Érdekesség, hogy a program mindkét gépen ugyanúgy futtatható és a verziók kommunikálnak egymással, ergo a PS3 és a Vita tulajok együtt is pofozhatják egymást.
Emellett a mentett állások is kompatibilisek, tehát ha útközben Vitán akarod folytatni az otthon PS3-on megkezdett akciót, erre is lehetőséged van.
A PS3-Vita kapcsolat egyébiránt a jövőben több szoftvernél is kiemelt szerepet kap majd. Jó példa erre az ugribugri **LittleBigPlanet 2**, melynél egy érkező kiegészítő lehetőséget ad arra, hogy a két konzolt összekötve a kis gépen, egyes speciális érintőfelületes megoldásokat használva vezéreld a nagygépes akciót.

Az SCE prémium online szolgáltatása, a PlayStation Plus tuningolása is kiemelt szerepet kapott a rendezvényen.
Kiderült, hogy az előfizetők számára egy olyan „azonnali játékgyűjtemény" beszerzésére lesz lehetőség ingyenesen (10-12 cím régiótól függően), melyben a letölthető címek egy éven keresztül rotálódnak, így gyakorlatilag folyamatosan újabb és újabb ajándék szoftverekhez juthatsz hozzá a nagyjából 1500 forintos havi díjért.

A PS Vita felfuttatása az SCE fő feladata a következő időszakban. Így aztán bejelentése került egy komoly húzócím, az Activision híres First Person Shooter szériájának friss





hordozható állomása, a **Call of Duty – Black Ops: Declassified**. A Vita két analóg karjának és a gép kiváló technikai paramétereinek köszönhetően ez a game minden FPS-kedvelő szívét megdobogtathatja világszerte.
A Ubisoft szintén készít egy exkluzív Vita fejlesztést: ez az **Assassin's Creed III: Liberation**, mely a bejelentés szerint egy a nagygépes felvonásokkal egyenértékű, de egy teljesen új főhőst – egy fekete hölgy – bemutató, külső nézetes kalandról van szó.
Ám nem csak szoftverben, de hardverben is fejlődik a PS Vita. A piacra „kristály fehér" konzol érkezik, melyet példának okáért ezzel az ACIII játékkal egybecsomagolva is meg lehet vásárolni.





A show folytatásában a Playstation 3-é lett a főszerep. Bejelentésre került, hogy az **Assassin's Creed III** esetében a PS3-as vásárlók némi platfomexkluzív letölthető tartalommal lesznek gazdagabbak, valamint demonstrálták a Ubisoft **Far Cry 3** című FPS-ének négyszemélyes kooperatív játékmódját – a hírek szerint itt is lesz valamiféle PS3-exkluzív DLC.

A PlayStation Move mozgásérzékelős játékstílusát kedvelők számára három új cím is bejelentésre került: ezek az új sportágakat felvonultató **Sports Champions 2**, a Disney karaktereket – középpontban Miki Egér – festő-mázoló kalandba küldő **Epic Mickey 2**, valamint a gokartos **LittleBigPlanet Karting**.

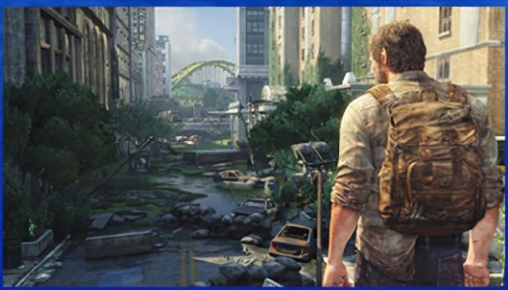
A PS3-hoz kapható PS Eye kamera, és az általa felállítható digitális világ-való világ ötvözésével létrejövő Augmented Reality játékstílus az új kor videojátékos gyermekeit célozza meg. Nyilvánossá vált, hogy a PlayStation branden belül új ösvény nyílik: a **Wonderbook** nevű digitális varázskönyvek világa. A piacra olyan „kézzel fogható" könyvek (és hozzájuk tartozó szoftverek) érkeznek, melyeket a PS Eye érzékel, majd a két tér kombinálásával varázslatos univerzumot vetít a képernyőre a gyermekeknek.
A történetek a PS Move irányítóval vezérelhetők, a fiatalok így játszva válhatnak a mesék részeivé. A varázskönyvek első képviselője a Harry Potter-történeteket kiagyaló J.K. Rowling által elkészített **Book of Spells**, mely természetesen minden játékosból varázslótanoncot… varázsol.

Az SCE ütős felnőttes tartalommal indított, így stílszerűen azzal is zárta a 2012-es E3 bemutatóját.
A PlayStation brand egyik leghíresebb hőse, a spártai harcos, Kratos visszatér, természetesen abban, amiben a legerősebb: ismét egy kaszabolós játékban.
A PlayStation 3-exkluzív **God of War: Ascension** 2013 tavaszán érkezik, tovább bővítve a szörnygyilkos hadvezér szerteágazó sztoriját.
A game nagy újítása ezúttal – a temérdek új, bizarr ellenfél felvonultatása mellett – az, hogy kooperatív játékmódot is kínál, így egyszerre két player is részt vehet az akcióban.
A másik nagy durranás szintén ismert forrásból jön: az Uncharted-sorozatot jegyző Naughty Dogtól.
A **The Last of Us** a mostanában oly divatos (mintha a teljes szórakoztató ipar fel akarna minket készíteni erre a lehetőségre) apokaliptikus témát lovagolja meg, filmszerű feldolgozásban.
A sztoriban a két főhős, a negyvenes Joel és a tinédzser éveiben épp kibontakozó Ellie egy olyan nem túl távoli jövőben tengeti életét, ahol a Föld lakosságának nagy része egy különös és ismeretlen fertőzés következményeként vagy kihalt, vagy átalakult.
A páros egy biztonságos karantén zónából kijutva nagy utazásra indul a buja természet által egyre inkább visszahódított Amerikában, hogy útjuk során nem csak a vad és kegyetlen világot, de egymást is egyre jobban megismerjék.
A TLoU olyan játék, mintha az Unchartedet ötvöznéd a Tomb Raiderrel. Külső nézetes akció, de nem lehet annyit lőni benne, mint az előbbiben, és nem kell annyit mászni benne, mint az utóbbiban. Minden golyó, minden felszerelési tárgy, minden utánpótlás életmentő lesz a kaland során. Érdekesség, hogy a harci helyzetekben az ellenfelek is kifejezetten intelligensen viselkednek, azaz figyelik a történéseket, és eszerint próbálják legyűrni a két főszereplőt: ha pisztolyt látnak, igyekeznek elbújni, de ha a kiürült táras fegyver kattogását hallják, azonnal vérszemet kapnak.

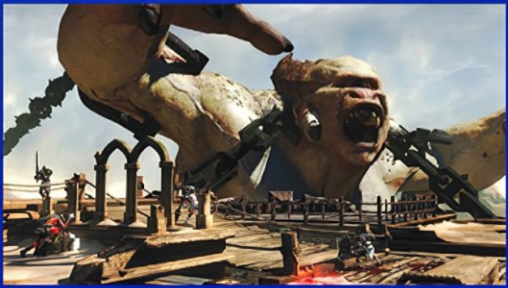
Az SCE 2012-es E3 konferenciája megmutatta, hogy mind PlayStation 3, mind Vita fronton még egy jó ideig komoly szoftverellátottságra számíthatunk, hisz a sokak által várt, következő generációs PlayStation (PS4) bejelentés nem esett meg.
De az évnek még nincs vége: 100% biztos, hogy 2012-ben még több újdonság leleplezésre kerül majd…. Például az európai Gamescomon!

Martin















NINTENDO KONFERENCIA

Idén is a Nintendo tartotta meg utolsónak az E3-as konferenciáját, melyet stílusosan maga Miyamoto úr nyitott. Bill Trinen segédkezett a japán-angol fordításban, miközben röviden újfent szót ejtettek a Wii U előnyeiről, miszerint mennyire fontos, hogy ne csak a tévéképernyő által legyünk összekötve a videojátékunkkal.

Az új rendszer előnyeit nagyban kívánja majd kihasználni a **Pikmin 3**, így hamar fény derült rá, miért is lett némi „pikmin" humorral fűszerezve a bemutató (a kivetítő segítségével még a közönség sorai között is felbukkantak a színes, apró munkások).

Remek széria a Gamecube-os érából, mely megjelenésének idejében talán nem igazán foglalhatta el méltó helyét a nagyközönség szívében, az új epizóddal azonban visszatérhetünk a varázslatos Hocotate planétára, ahol annak idején a kis pikmin munkásokkal szedtük össze Olimar kapitány űrhajójának darabjait. A folytatásban minden sokkal realisztikusabb, részletesebb és összetettebb. Kis bedolgozóinkkal immáron hidakat is építhetünk, az új szikla-pikminekkel pedig keményebb falakon törhetünk át, vagy bogarakat célozhatunk be a szintén új célzó rendszerrel, mellyel egyben a támadások is sokkal kifinomultabbakká válnak. A gamepad kijelzőjén megjelenő térképen koordinálhatjuk a teljes stratégiát, melyet összesen négy vezetővel irányíthatunk, ám Olimar kapitány egyelőre nem volt közöttük, ennek oka pedig még titok. A **Wii U** rendszerével pofonegyszerűvé válik az irányítók közötti állandó váltogatás, a pikminek átadogatása egy összetettebb feladat esetében, vagy példának okáért a kis munkások konkrét típusainak gyors szelektálása. A hatás talán nem „olyannyira" átütő, mint annak idején, a Gamecube debütálásánál úgy általában a játékok vizuális megjelenése, de a színes erdő kétségkívül a sorozatra jellemző varázslatos bájjal tárul elénk, sok minden él és mozog, a fűszálak hajlonganak a szélben, a kis patakok hullámain pedig kellemesen csillan a napfény.

Ezután Reggie Fils-Aime vette át a szerepet, amikor újfent a Wii U rendszere került kivesézésre, főleg a gamepadek tekintetében: megváltoztatja a játékot, megváltoztatja a módot, miként léphetünk kapcsolatba játékostársainkkal, végül, de nem utolsó sorban megváltoztatja a módot, miként élvezhetjük a tévénket, de esett szó némi multimédiás támogatásról is (pl. Youtube). Az egyetlen igazi új infó azonban mindössze annyi volt, miszerint egyszerre két **Wii U gamepad**et köthetünk rendszerünkre. (Sem megjelenési dátum, sem technikai specifikáció, sem a konzolgép ára nem ismeretes egyelőre.)

A tabletszerű irányító maximálisan betölti akár egy teljes körű irányító, sőt akár egy teljes értékű modern handheld szerepét is: érintőképernyős, minden ma használatos gomb megtalálható rajta a Home billentyűvel egyetemben, két analógkar, gyorsulásmérő, giroszkóp, vibra-funkció, beépített kamera és mikrofon (akár videó chathez is), sztereó hangszórók, hangerőszabályzó, jack dugó fülhallgatónak, valamint infravörös adó-vevő.

Szó esett a ***Miiverse***-ről is, a Wii U közösségi hálójáról, ahol jól átláthatóan léphetünk kapcsolatba nem csak állandó játékos barátainkkal, de mindenkivel, akivel valaha is érintkeztünk a neten. Sok-sok érdekes információt tudhatunk meg a másikról, hogy eldöntsük, kivel tartsuk a kapcsolatot.

A dinamikus közösségi hálóból egyben egy jól működő társkereső is válhat majd, pláne a video-chatnek köszönhetően, habár hazánkban sajnos nyilván nem olyan dimenziókkal és jelleggel, mint ahogy azt remélnénk.

A ***New Super Mario Bros. U*** mindenesetre kifejezetten a Miiverse lehetőségeit kívánja kiaknázni, és állandó kapcsolatot fenntartani a játékosok között, például különböző játékos tippeket vagy véleményeket lehet megosztani egymással. A 2D-s platformernél nagy hangsúlyt fektettek nem csak a multiplay-re, de ezen belül speciális kooperatív lehetőségeket is teremtettek, kifejezetten a gamepad előnyeit kihasználva, melyre egyébként egyszerűbb designjából adódóan közvetlenül transzformálható a teljes játék.

Ezt követően szó esett a third-party címekről, többek között a ***Batman: Arkham City Armored Edition***ről, melyről Martin Tremblay – a Warner Bros. Interactive Entertainment



















elnöke – mondott pár új infót. Lényegében a tavalyi Batmanes sikercím Wii U-gamepad által felvértezett, módosított verziójáról van szó. A tablet-irányító segítségével számos új funkció áll rendelkezésünkre, egyben ki is bővítették a gameplay-t (pl. eszköztár a fegyverekhez és egyéb kellékekhez, a mozgásérzékelővel könnyebben szkennelhetünk stb.). Az Armored Edition tartalmaz minden eddigi DLC-t, ezen kívül bemutatja a Battle Armored Tech (B.A.T.) módot, valamint új szereléseket Batman és Catwoman számára.

Egy másik érdekes cím a fejlesztőktől – a 5th Cell közreműködésével – a ***Scribblenauts Unlimited***. A 2D-s puzzle-platformerben szinte semmilyen határt nem szabnak a képzeletünknek, hiszen a gamepades szerkesztő opciónak hála azt helyezünk el a pályákon, amit és ahogy csak szeretnénk.

A további third-party címek mindössze egy montázs keretében kerültek bemutatásra: ***Darksiders II, Mass Effect 3*** (a közönség hangosan ujjongott!!), ***TANK! TANK! TANK!, TEKKEN Tag Tournament 2, Trine 2: Director's Cut, Ninja Gaiden 3: Razor's Edge***, és végül, de nem utolsó sorban ***Aliens: Colonial Marines***.

Reggie ezután kicsit a mainstream felé vette az irányt, pontosabban a fitnesz és a zene világát vette célba. A 43 millió példányszámban fogyott Wii Fit, valamint Wii Fit Plus sikercímek megkapták méltó utódjukat a ***Wii Fit U*** személyében. A folytatásban új gyakorlatokat és minijátékokat kapunk, de ami igazán fontos, hogy az irányítás a tabletirányítóra élezõdik, sőt akár önmagában annak használatával is edzhetünk.

Bemutatták a ***Sing*** karaoke többjátékos zenés és táncos programot is, ahol a gamepadről olvashatjuk a zeneszámok dalszövegeit.

Scott Moffitt közreműködésével – egyelőre csak előzetesen – nagyon röviden szót ejtettek néhány ígéretes 3DS-címről is, mint a ***New Super Mario Bros. 2***, vagy a ***Paper Mario: Sticker Star***, valamint folytatást kap a Gamecube kicsinyke sztárja, a ***Luigi's Mansion is Dark Moon*** alcímmel, új kihívásokkal és kiterjesztett gameplay-jel. A third-party címek sorából a ***Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate***, a Disney ***Epic Mickey: Power of Illusion***, a ***Scribblenauts Unlimited*** és a ***Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance*** említhető.







Exkluzívan a Wii U-hoz van készülőben a ***LEGO City Undercover***: egy rendőrös, sandbox jellegű, nyílt LEGO-világ, telis tele akcióval és élettel. A játékmenet nagyban hasonlít a korábbi, hasonszőrű LEGO részekhez, de nagyban kihasználja majd az érintőképernyős gamepad lehetőségeit. 3DS-átirat is készül belőle.

Yves Guillemot társalapító, valamint Xavier Poix ügyvezető igazgató közreműködésével a közelgő Ubisoftos támogatásról is mutattak pár képanyagot, mely egyelőre messze a legjelentősebb a külsősök körében.

A sort a ***Just Dance 4*** nyitotta némi mozgásérzékelős táncbemutatóval, de a keményebb játékosoknak is tartogattak meglepetést a ***ZombiU***-val, melyből egy trailerben ingame jeleneteket is láthattunk a zombis kalandról. Az izgalmas belső/külső nézetes „survival shooter" ötletesen ülteti bele a gameplay-be a gamepad funkcióit, hasonlóan az Arkham City Wii U verziójához. További Ubisoft címek: ***Assassin's Creed III, Rabbids Land, YourShape Fitness Evolved 2013***, ***Rayman Legends***, ***Sports Connection***, valamint ***Avengers: Battle for Earth***.

A konferenciát végül a ***Nintendo Land*** zárta, melyről Katsuya Eguchi, a szoftver producere mesélt bővebben a Nintendótól.

Ez egy minijátékos gyűjtemény az ismertebb játékokból, mint pl. az Animal Crossing vagy a Luigi's Mansion. A fő hangsúlyt szokás szerint itt is a többjátékos módokra helyezték, valamint a közösségi hálóra és annak előnyeire.

Krisz







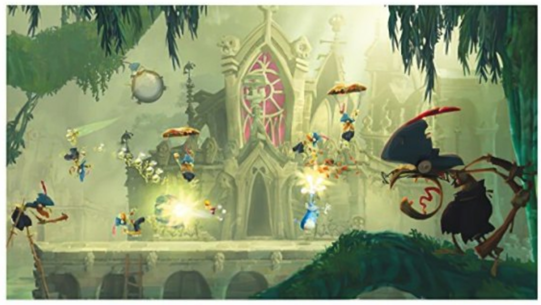








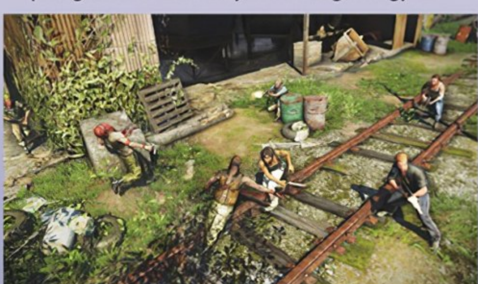






E3 Ubisoft konferencia

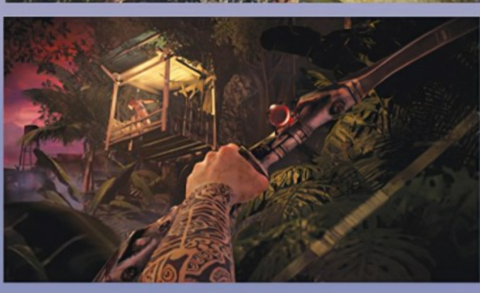
Helyi idő szerint éjfél van, mikor a show átkerül a Ubisoft kezébe, ők pedig élnek is a lehetőséggel, hiszen a színpadot forró nacis, trikós lánykák lepik el, pörögnek és forognak, táncolnak jobbra-balra, miközben a háttérben a **Just Dance 4** megy. Az előadás remek, leginkább a csajokra, azok mozgására és az alakjukra figyel mindenki, pláne annak tudatában, hogy a házibulikra ajánlott széria sok újdonságot már nem tud mutatni.
Miután a show lefut, Aisha Tyler színművésznő (Jóbarátok, CSI stb.) kerül a rivaldafénybe – ő lesz az est házigazdája, amit személy szerint nagy örömmel veszek tudomásul, elvégre a 42 éves, színes bőrű színésznő ma is (nagyon) megállja a helyét.
Ennek köszönhetően nem vagyok benne biztos, hogy a sajtó képviselői innentől kezdve miről álmodoznak: folytatások tömege, vagy egy egészen új, otthon is kipróbálható co-op IP a kisasszonnyal. A döntés nem nehéz.
Aisha is rázza egy kicsit a rongyot (sajna nem azt, ami rajta van), aminek köszönhetően megtudjuk, hogy a Just Dance-sorozat a legsikeresebb táncolós brand világszerte. Ha ő mondja, neki el is hisszük.
A helyszín hamarosan elsötétül, a képernyőn pedig belső nézetben jelenik meg, ahogy az aktuális főszereplőn egy barna bőrű, tetovált, félmeztelen lány pajkoskodik.
Bár a helyes kis cickók hajlamosak elterelni az ember lankadatlan figyelmét, azért egyből beugrik, hogy ez vélhetőleg a **Far Cry** harmadik epizódja lesz.
Némi lelkesítő harci előadás megy a főhőstől, majd beúszik a Ubisoft Montreal logója, ezt követően pedig érkezik a gameplay demonstráció, ami első ránézésre elég meggyőző.
A trópusi helyszín vízébe célzott fejest követően víz alatti úszás következik, amelynél a levegőnket mutató csík vagy egyéb kijelző nem látható, ellenben a természetes környezet kellemesen néz ki – növények mindenhol, halak úszkálnak, minden stimmel.
Valami mólóhoz érünk, ahonnan egy gerilla külsejű fickó hullákat dobál a vízbe.
A fatákolmány szélébe megkapaszkodva húzzuk be magunk mellé a delikvenst egy kis közös pancsoláshoz, majd méretes késünkkel kínáljuk meg: szerencsétlen flótás még reflexszerűen odakap a kezével, aztán elsüllyed a mélyben.
Megindulunk a dzsungelben, ami… szemkápráztatóan néz ki. Madarak rikoltoznak mindenfelé, hatalmas levelű növények vannak körülöttünk, tényleg olyan, mintha egy őserdőbe tévednénk be.
Hamarosan áldozatukat terrorizáló katonákba futunk, mindkettő kap a szúróeszköz hegyesebbik feléből, mi pedig köszönetet sem várva haladunk tovább, hogy aztán az elénk kerülő kis faluszerűség őreit már íjjal szedjük le (impozáns a jelenet, mit ne mondjak).
Ahogy pedig gyűlnek az ellenfelek, előkerülnek a lőfegyverek is, jó kis tűzpárbajt kapunk, és mintha a fegyvereknek és lövedékeknek komoly súlyuk lenne.



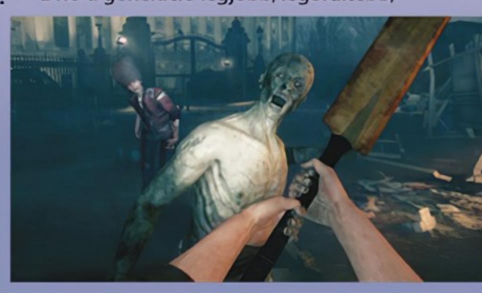
A főszereplő ezt követően felkapaszkodik egy épületbe, ahol Black Ops-szerűen egymásra pakolt tévék várnak, az azok által hordozott üzenet (nemezisünktől?) pedig egyértelmű: kill, fuck. Szótár nélkül is könnyű megérteni a lényeget, amit csak tovább erősít az, hogy minden lángra kap a közelben, amit látványos menekülés követ, majd újabb harcok, amelyeknél robban minden, a fedezékek rombolódnak (a szétforgácsolt fa jól néz ki, de a késsel szétcsapott acéllemez már kicsit érdekesebb).
A prezentációt egy látomás zárja á la Max Payne, csak egy kicsit kevesebb vérrel és elmebetegségre utaló elemmel, viszont annál több szexuális felhanggal.
A játék jónak tűnik, látványosnak és hangulatosnak, már csak az a kérdés, hogy az előző epizódot jellemző unalmas közjátékoktól és ismétlődésektől sikerült-e végre megszabadítani a játékmenetet. A kiírás azt mutatja, nem sokára ez is kiderül: coming soon.

A szimpla, CG **Splinter Cell: Blacklist** (lásd a Microsoft konferenciájáról szóló összefoglalónkat) trailerrel megkezdett sort egy újabb, a gameplay-t mellőző bemutató folytatja – Rozsomák Venommal küzd, a Pókember pedig Magnetoval akasztja össze a bajszát: ez a **The Avengers: Battle For Earth**.
Elvileg a Secret Invasion (Titkos invázió) képregényes sztorit dolgozza majd fel, több mint húsz választható karakterrel, rengeteg játékmóddal (koop, kampány, versus, challenge-ek, arcade és tournament), de hogy mikor, az még kérdéses. Remélhetőleg a minőséggel nem lesz gond.

Érkezik Michael Micholic, aki a Wii U-n prezentálja a Rayman-széria érkező epizódját, ami a **Rayman Legends** névre hallgat, és abszolút az Origins hagyományait követi – ez valljuk be, egyáltalán nem probléma, elvégre a RO a generáció legjobb, legőrültebb,





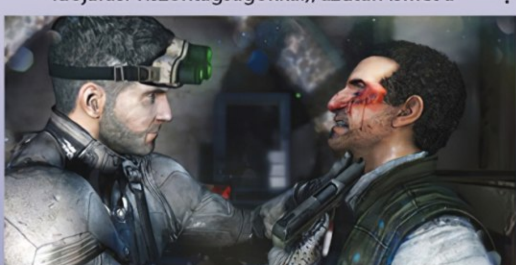


legötletesebb, legszebb platformere volt.
Ezeken az alapokon láthatóan a Legends sem akar változtatni: a játékmenet ugyanaz, van kooperatív lehetőségünk, a helyszínek gyönyörűek (fellegek közti sziklákon, tömlöcben zajlik az akció), ellenfeleink pedig ugyanolyan ütődöttek, mint eddig.
A bemutató végét hangos ováció kíséri, ám a Nintendo-rajongókra további kellemes meglepetések várnak.
Úgy tűnik, hogy a Ubisoft komolyan veszi a japán óriáscég új masináját, elvégre rengeteg sorozatot jelentet meg arra is (többek közt: **Your Shape, Just Dance, Assassin's Creed, Rabbids**), ráadásul bejelentésre kerül egy új IP is, a **Zombi U**, amely Angliába helyezi a megszokott zombi-inváziót.
A műfaj FPS, bár ez a CG trailerből nem derült ki (ami egyébként zseniális, kábé olyan minőségű, mint amit a Dead Island első, sok port kavaró beharangozója mutatott), ellenben a Nintendo konferenciáján már gameplay prezentációval is találkozhattunk.

Ismét Aisha kerül a reflektorfénybe, aki nagyon lelkesen harangozza be a cég legfontosabb és legismertebb kurrensgen sorozatának új részét, amely a hagyományokkal eltérően először látogat el Amerikába, illetve annak fontos történelmi pillanataiba.
Igen, a második epizódból született kitérők után itt az **Assassin's Creed III**. A CG kedvcsináló után a producer, Francois Pelland veszi át a szót, aki Connorról, a főhősről beszél, és arról, hogy a program segítségével olyan személyekkel is összefuthatunk majd, mint George Washington vagy Benjamin Franklin. Többek közt. A gameplay prezentáció nagyszabású darab. A helyszín és az idő: New England, 1776 telén.
Connor a havas fák ágain fut, azután íjjal vadássza le a közelben lévő egyik szarvast, amely botladozik párat, mikor megpróbál elmenekülni, de a lövés halálos volt, így hamarosan elterül. Hősünkre ekkor farkasok támadnak, amire válaszként lő egy párat, majd szekercével intézi el az egyiküket. Miután dolgával végzett, a közeli katonai táborba látogat el, ahol a szerzett húst odaadja a szakácsnak (ezek szerint reménykedhetünk a változatos küldetésekben).
Ezután már tömény akció jön. Emberünk lóháton vágtat át egy folyón, illetve a térdmagasságig érő hóban (mellettünk gyalogosan közlekedő baráti csapatok küzdenek meg az időjárási viszontagságokkal), azután ismét a







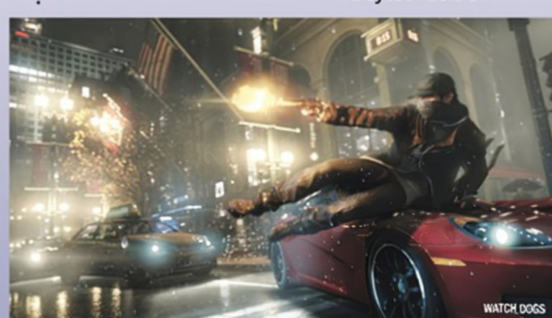


fák közé látogat, és egy ágról cserkészi be első emberi áldozatát, akit leugorva, huzallal lógat fel korábbi leshelyére (komoly ez a fojtás). Ezúttal már komoly összecsapásnak lehetünk szemtanúi, Connor pedig rengeteg módszert alkalmazva végez a körülötte lévőkkel: természetesen van védekezésből támadás, szekercéjével pedig kétszer hasítja be valakinek a mellkasát, a másikat nyakon vágja vele, valakit pedig ugrásból sebez meg. Egyetlen szemtanú marad, azt üldözni kell a megszokott módokon, avagy jön a sprintelés és kapaszkodás, végül egy nagyobb ágról vetődünk az utolsó ellenfélre.
A záró montázs előtt (melyben változó évszakok, hatalmas jégtáblák, zöldellő erdők, nagy városok voltak láthatóak) az ellenséges csapat táborában tesszük el láb alól a fő célpontot: fifikás a dolog, először a lőszerraktárnál kell egy robbanást előidézni, majd jöhet a kegyetlen végzet.
Mindez nagyon látványos volt, az irányítás PS3-as kontrollerrel történt, így biztosak lehetünk a konzolos verziók minőségében. Jó lesz ez (még idén), ezt a felcsendülő hatalmas taps és éljenzés is jelezte.

Közeledünk a végidő felé, már nem is várunk semmi komoly bejelentésre (a szivárvány hatos Patriots elnevezésű kalandja pihenőbe került egy komolyabb reformáció reményében), a visszatérő Aisha és a felbukkanó Yves Guillemot (CEO) azonban nagy meglepetést okoz. Új IP, méghozzá AAA-s cím érkezik a Montreal műhelyéből. Hoppá, ez idáig hogyan maradhatott titokban?
A kezdő trailer nem sokat árul el.
2003 augusztusában egyetlen ember, egyetlen gombnyomása (és egy vírus elszabadítása) miatt áram nélkül maradt 55.000.000 amerikai lakos, tizenegy pedig meghalt.
Tíz év múlva már egyazon számítógépes rendszer vezérli a közlekedési lámpákat, az áramszolgáltatást, a metrókat és tulajdonképpen minden lényegesebb elektronikus szolgáltatást, beleértve a személyes dolgainkat is – minden, mindennel összeköttetésben van. A kérdés az, hogy vajon mi történik, ha mindez rossz kezekbe kerül?
Érdekes, az ezután bemutatkozó gameplay pedig szemkápráztató. Amerikai nagyváros utcáin járunk (New York?), a sétálgató főszereplő kabátjába belekap a szép, amely port és zörgő műanyag poharakat fúj körülöttünk mindenfelé. A célállomás egy szórakozóhely, ahol mivel biztonsági őr vigyázza a bejáratot, emberünk előkapja a telefonját, nyom azon egy párat, majd meghekkeli az összes közelben álló személy mobilját, így a security-ét is, aki káromkodva sétál el az ajtótól – szabad a bejutás. A klubban beszélgetés következik, majd mindenkiről(!) információt szerezhetünk a digitális technológiának köszönhetően. Még azt is megtudjuk, hogy az egyik alak AIDS-es. Némi bunyó után az esős éjszakában találjuk magunkat, amikor egy közúti kereszteződés lámpáit támadjuk be. Az eredmény: tömegkarambol.
Az emberek odaszaladnak a pórul járt autókhoz, egymást segítik, míg ki nem tör a tűzpárbaj – a célszemély és testőrsége is a járművekkel érkezett.
Az egyik járgányban férfi jajveszékel golyótól sebesített (vagy megölt) asszonya miatt, miközben a főhős aprólékosan intéz el mindenkit. Az akció gyors, dinamikus és látványos, még egy benzinkút is felrobban ennek köszönhetően.
Páratlan, ámulatba ejtő. Van lövöldözés, meg minden, de a fő fegyvereid a város és a modern technikai eszközök. Minden és mindenki kapcsolatban van, csak rajtad áll, hogy használod ezt ki.
Jószerivel csak pislogni tudtam a grafikai részletesség, a lehetőségek, illetve leginkább a MI reakciói miatt. Ha mindez real time, illetve nem scriptek halmaza, akkor hatalmas kalandnak nézünk elébe. Az irányítás 360-as kontrollerrel történt, de ez ugye bármit jelenthet, és nehéz elképzelni, hogy mindez nem egy high-end PC-n futott. Majd meglátjuk, az open world akciókat mindenesetre mindenki szívesen fogadja. **Watch Dogs** a cím, jól jegyezzétek meg.

Ezzel zárult az előadás, és elmondható, hogy a Ubisoft konferenciája vitte el a legjobb show-nak járó díjat. Ráadásul kifejezetten érdekes témákkal foglalkozik a cég, legyen szó az Assassin's Creed-széria sztorijáról, vagy a Watch Dogs-ról (Összeesküvés-elméletek, tessék olvasgatni).
Az biztos, hogy bár már sokan temetik a jelenlegi gépeket, ennek a kiadónak köszönhetően van mire várnunk a közeljövőben is.

Böjtös Gábor





E3 Electronic Arts konferencia





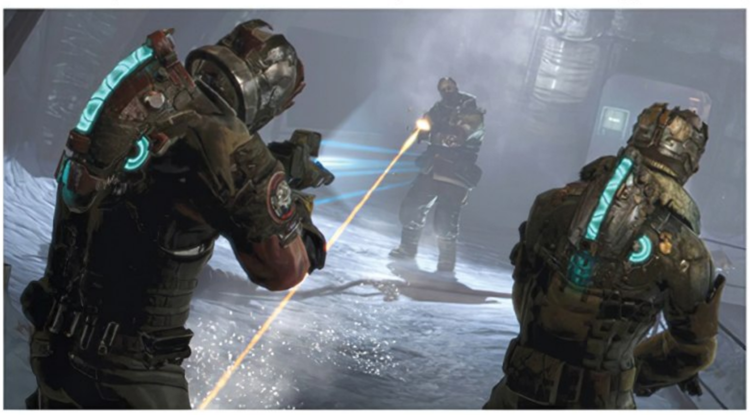
Az EA show-ja június negyedikén, magyar idő szerint este tíz órakor vette kezdetét. A játékosok és a sajtó nagyjából sejthette, mire számíthat a cégóriástól, és ez be is jött. Profi bemutató komoly meglepetések nélkül, amely egy kellemes, elektronikus zenére összevágott montázszsal indított, amelyben felbukkant egy-egy pillanatra a kiadó összes fontosabb terméke, illetve az idei E3-ra jellemző kulcsmondatok is tiszteletüket tették (pl. Connecting People – avagy a nagy közösségi érzés) hogy utána maga a CEO, John Riccitiello lépjen a színpadra.
A kicsit önajnározó beszéd után egyből a lecsóba csapás tipikus esete következett: Visceral Games, ***Dead Space*** 3. Isaac viszszatér, méghozzá egy szerencsétlen űrhajós zuhanás után egy fagyott planétán, ahol úgy tűnik, utolérik ősi ellenségei, a nekromorfok. Megjegyzem, idén vélhetőleg összebeszélt a Capcom és az EA, hiszen van itt minden, ami a két cégtől hozható: Lost Space és Dead Planet, mintha mindkét franchise direkt vett volna leckéket a másiktól.
Szóval, térjünk vissza alanyunkra, ami a DS3, és ami tartalmazni fog kooperatív módot is – a gameplay bemutatóval éppen ezt prezentálták az alkotók.A megszokott űrruhában feszítő hősök először egy zárt területen mutatták be (ezúttal is megcsodálhattuk a frenetikus fény-árnyék hatásokat, amelyek annyira jellemzőek a sorozatra), hogy mit tudnak: az elszabaduló technikai eszközökkel, illetve a jól (és kevésbé) ismert halálos lényekkel is összeakasztották a bajszukat.

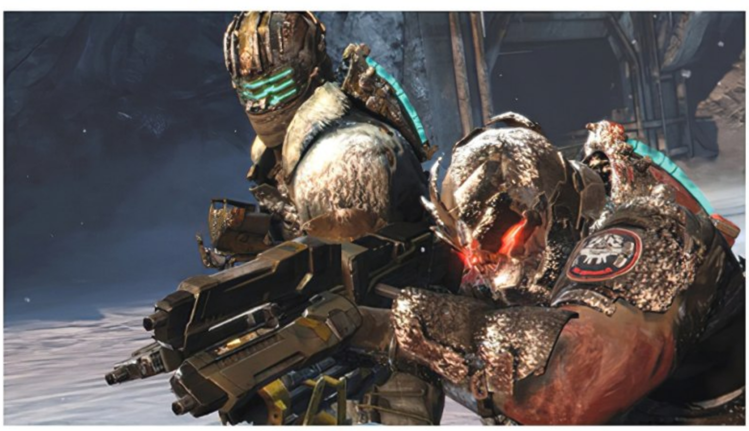
A helyszínről lift használatával történő kijutást követően elénk tárult a felszín is, ám a gyönyörködésre (szemkápráztató napfény a havas és jeges hegyek felett) nem sok idő jutott, a két férfi emberi katonákkal került tűzpárbajba, aminek egy hatalmas szörny felbukkanása vetett véget. Hasonló méretek, mint az első részben lévő főellenfeleknél, a sebezhető pontokat pedig sárga foltok jelzik. A látványos harcot megrázó pillanat zárta: a két főszereplőt magába szippantotta az óriási, csontvázszerű behemót, ami kérdésre ad okot… előre tárolt haláljelenetet láthattunk vagy esetleg a szörnyeteg belsejében tovább folyik a küzdelem? Majd meglátjuk, de a záró képsorok inkább az utóbbira utalnak.
Amit mindenesetre biztosan nyújt a Dead Space 3: látványos csaták, sok-sok gyilkos lény, nagyra nőtt boss-ok.
A fórumokat nézve max amiatt fél mindenki, hogy a koop elveszi majd az egyedüllét nyomasztó érzését (szerencsére ez a mód nem kötelező), illetve attól, hogy a minden fegyverbe (állítólag) egyformán alkalmazható töltények miatt elvész majd az a félsz, amit az előző epizódoknál folyamatosan éreztünk a lőszer fogyása közben.
A programot mindenesetre szeretettel várjuk.

A sportrészleget a ***Madden 13*** nyitotta (upgrade-elés, új engine, Kinect), amit némi PC-s kitérő (SimCity, The Old Republic), a ***Battlefield Premium*** (kábé mint a CoD Elite és egy szimpla online pass keresztezése – amúgy ez már megvásárolható) és a MoH: Warfighter után a ***FIFA 13*** követett (szintén új engine a fizika miatt, megnyitható új cuccok, támadási és védekezési változtatások).
Az utolsó a sorban egy verekedős anyag… boksz? Nem, meglepő módon ***UFC***, avagy a franchise jogai átkerültek a THQ-tól, ahol patinás sorozat született abból. Egyelőre gameplay nem került bemutatásra, de bízunk benne, hogy az EA csak még tovább csiszolgatja a minőségi szériát.



Nem kell megijedni, nem hagyjuk ki a második világháborús lövöldék egyik atyját, amely az utóbbi években a modern hadviselésig tolta ki a frontvonalát – az EA ebben az évben (értelemszerűen) nem a Battlefield, hanem a MoH zászlaja alatt lép ringbe a konkurenciával szemben folytatott, sok esztendeje zajló csatában. Következik a ***Medal of Honor: Warfighter*** gameplay bemutatója. A helyszín Szomália, ahol helikopteres kísérettel történő motorcsónakos partraszállásban lehet részünk, mint a régi szép időkben. Még a víz alá kerülés sem hiányzik, csak éppen a kiváltó ok ezúttal nem robbanás, hanem egy a távolban leledző mesterlövész golyója. A sikeres földet érés után beinduló tűzpárbajnál kimutatja a foga fehérjét a (mint mindig, most is komoly minőséget prezentáló) Frostbite 2 engine: a védelmet nyújtó famóló darabjaira hullik szét a becsapódó lövedékeknek köszönhetően. Egy épületbe bejutva (előtte még hatalmas lyukat robbantunk a kézigránáttal egy ablak körül) némi újítást tapasztalhatunk: a lezárt





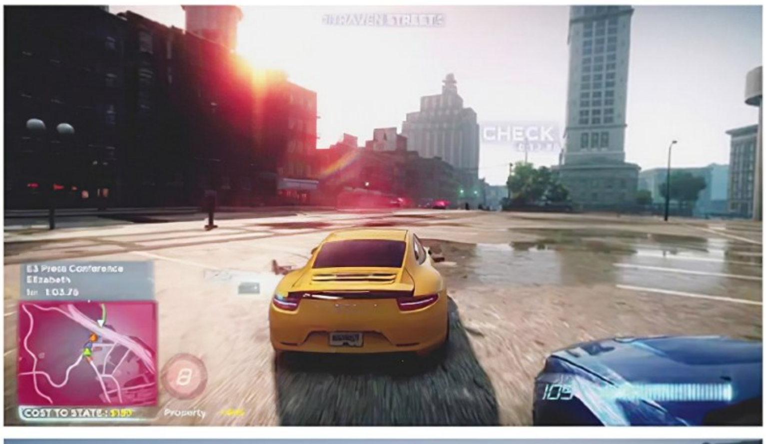


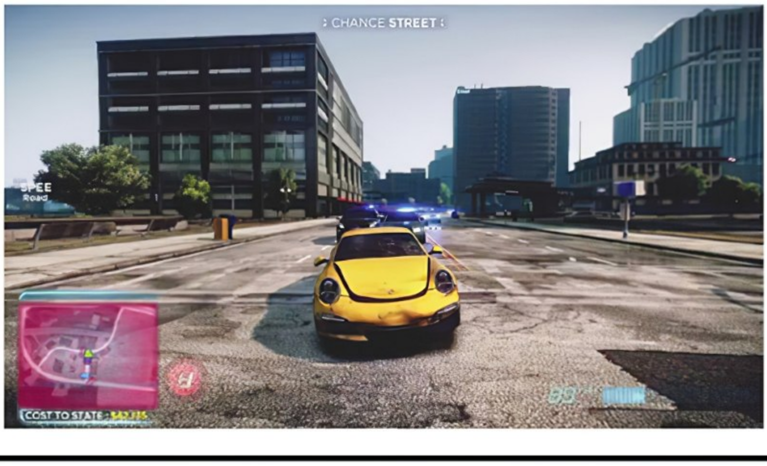




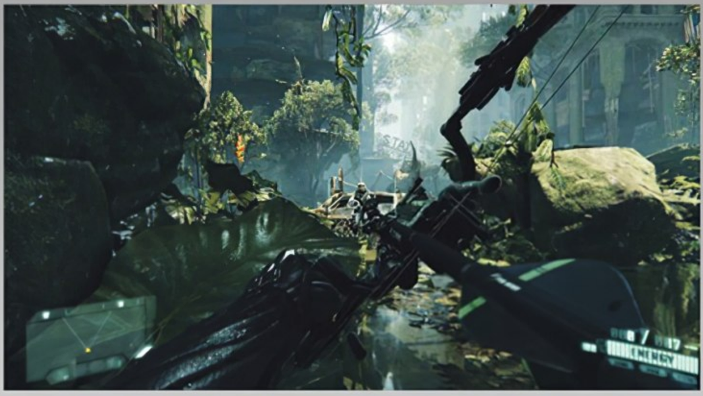
ajtónál ikonok villannak fel – balta, feszítővas, egy rúgást intéző láb, egy shotgun stb. –, emberünk pedig utóbbit választja, így társa előkapja a fegyvert, majd azzal lövi szét a zárat (kétszer is lő, annyira biztosra megy), hogy utána lassítás közben szedjük le ellenfeleinket. Tipikus betörős jelenet, de így is nagyon komoly.
A korábban is tapasztalt mesterlövészt légitámadással robbantjuk ki a helyéről (darabjaira hullik, omlik az épület), hogy ezután a romok közti rossz látási viszonyokkal folytatódjon a harc – egy irányítható lánctalpas robottal. Az ellenséges katonák keresőfényei realisztikus fény-árnyék hatásokat szülnek, az egész olyan, mintha egy filmet néznénk. Bár a Warfighter továbbra is erősen Battlefield-szerű, a minősége egyértelmű, ezért kifejezetten várjuk az őszi megjelenést.
Ráadásként lehull a lepel az új multiplayer opcióról, amely a Global Warfighters névre hallgat, és amelynek keretein belül tíz náció tizenkét leghíresebb speciális alakulatába (OGA, GROM, SEAL, SAS stb) szegődve oszthatjuk majd a halált. Jól hangzik.

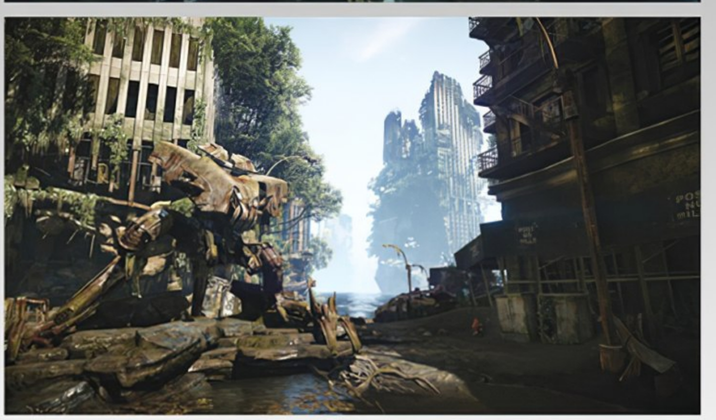
Prodigy-vel, Firestarterrel, látványos CG-vel mutatkozik be a Criterion által készített új ***Need For Speed: Most Wanted***. Villámgyorsan jön a gameplay is, ami alatt bebizonyosodik: ez bizony részben Burnout a NFS cím mögé bújtatva. A nagyvárosi verseny alatt rendőrautók üldözik a sofőröket, a kilökött járgányok pedig lassítás közben kenődnek fel a falakra.
A külcsín meglehetősen pofás, a széria utolsó darabjainak minőségét mutatja, az aszfalton lévő víztócsák például nagyon jól néznek ki, de a verdák, házak is kellemes összlátvánnyal bírnak. Kicsivel később már egy építkezési területen kergetőzünk, ahol a rend éber őrei jobbra-balra borulnak és bukfenceznek az ütközéseknek köszönhetően (nagyon dinamikus az egész), majd a történet akkor ér véget, amikor egy hatalmas ugratásnak köszönhetően autónk átrepül egy felüljáró fölött.
Egyelőre ígéretes darab ez is, persze a szociális háló sem hiányozhat: barátainkkal a Most Wanted listákon nézhetjük majd, hogy kinek van több pontja a legnagyobb ugratásoknak, a versenyeken elért eredményeinknek és időnknek köszönhetően. Minden jegyezve lesz, minden számít majd, lehet nyugodtan rajoskodni. Október végén.





Szinte le sem léptek a színpadról a Criterion emberei, mikor máris felcsendült a Crysis jellegzetes és memóriánkból kitörölhetetlen zenéje, a hatalmas képernyőn pedig felvillant a Crytek logo. ***Crysis 3***, avagy folytatódik az idegen invázióval szembeni küzdelem, csak ezúttal már abban a New Yorkban, amit a természet visszakövetelt magának.
Trailer nincs, egyből a lecsóba csapunk bele, főhősünk pedig íjjal a kezében, láthatatlan üzemmódban lép ki egy épületből a napfényre.





A látvány csodálatos. Toronyházak romos, csonknyi maradványai a háttérben, miközben minden zöldell, a fény-árnyék effektek pedig ezúttal is állat leejtősek (az EA erre nagyon odafigyel az utóbbi időben: minden nekik dolgozó csapat abszolút valósághűen ábrázolja ezt a dolgot).
A játékmenetből sok újdonság nem derül ki, a harc izgalmas, de nem okoz meglepetéseket, minden robban, ellenben a környezeti elemek átlagban nem tűnnek rombolhatónak. Az idegenek mellett katonákkal is megküzdhetünk, valamint a fejlesztők szerint hétfajta területtel találkozhatunk majd, köztük olyanokkal, mint a kanyon, a mocsár, vagy a városi esőerdő. Ezúttal is lesz lehetőségünk némi úszásra, így a víz is jelentős szerepet kap (a demóban az érkező helikopterek hullámokat generáltak a felszínen, illetve a kirobbantott gát mögül előtörő zuhatag is impozáns látványt nyújtott). 2013 februárjában egyből neki fogunk esni a kalandnak.

Ez volt látható és hallható az Eletronic Arts prezentációján. Azt kaptuk, amit vártunk: látványos és hangulatos darabok, amelyek nagy újdonságokat nem mutatnak, ám profin össze vannak rakva, szórakoztató mivoltuk pedig megkérdőjelezhetetlen.
Zárásként még annyit érdemes megjegyezni, hogy a Microsoft ellenében az EA Labels elnöke, Frank Gibeau kimondta azt (nem a konferencián), amit már mindannyian tudtunk, vagy legalábbis sejtettünk: az idei E3 ötven százalékos volt csak, és többségében azért nem kerültek elő új IP-k, mert már mindenki a következő generációs programokon dolgozik, így a váltás előtt nem mernek kockáztatni, inkább a régóta futó sorozatokkal húzzák ki az időt. Dobpergés és fanfár: az EA több (3-5) IP-n is dolgozik jelenleg, melyek a következő generációban fognak bemutatkozni. Uraim, mi játékosok már tűkön ülünk, lvegközelebb tessék azokat is bemutatni. Mondjuk az idei Gamescom alatt!

Böjtös Gábor

ALIENS COLONIAL MARINES

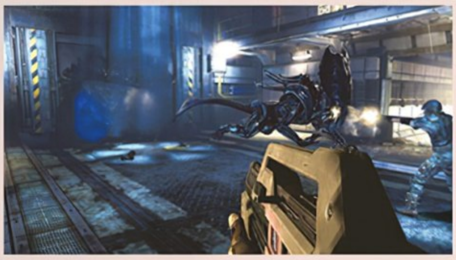
Aliens: Colonial Marines
SEGA/Gearbox Software
PS3, X360, Wii U

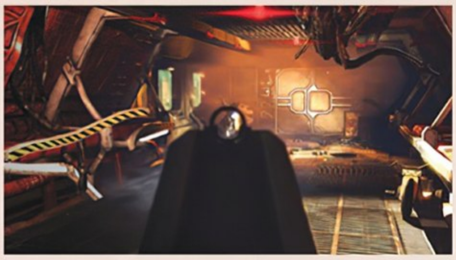
Egy cím, amely lassan hasonló gondolatokat ébreszt a videojátékosokban, mint néhány esztendeje még a Duke Nukem Forever felemlegetése – a SEGA színeiben pompázó, és a Gearbox műhelyében készülő program anno a PS2 idejében lett bejelentve, majd a jelenlegi generációra vándorolt, azóta pedig szinte minden évben felmerült valami megjelenési dátum, ami persze később el lett csúsztatva. „When it's done…" – mondogathatták a fejlesztők, és igazából ezzel sem jártunk volna messzebb a realitástól, mint a folyamatos halasztással, amelynek egyik utolsó állomása ebben az évben volt várható (nyár-ősz környékén), azonban ez az időpont is csúszott: az állítólag biztos megjelenés 2013 első negyedében lesz.
Remélhetőleg ez az állítás immáron kőbe vésheтő, amit némileg megerősít, hogy az utóbbi fél évben elszaporodtak a gameplay videók, ráadásul az idei E3-on trailerrel és demóval is jelentkezett a fejlesztőcsapat.
A Gearbox legénysége elsősorban arról beszélt az interjúk során, hogy az LV-426 bolygón (az első mozik helyszíne) játszódó sztori miatt ez az első olyan Alien-videojáték (nem számítva persze a filmes adaptációkat), amely tökéletesen illeszkedik a klasszikus alkotások megalapozta kánonba, ahelyett, hogy új dimenziókba helyezné az annak köszönhető fő történeti szálat.
Az tény, hogy az eddig látottak alapján rengeteg minden ismerős lehet a nyolcadik utas a benzinkutas, meg a bolygó neve: aná… mindegy, hagyjuk – szóval sok minden visszaköszön a mozikból, legyen szó a helyszínről és annak hangulatáról, a járművekről vagy a fegyverekről.
Ráadásként az atmoszféra is rendkívül erősnek tűnik, miközben a bemutatók szereplője a félhomályos folyosókon mászkál, amelyeknek falaira ilyen-olyan fények vetnek ijesztő árnyékokat – a kegyelemdőfést a jól ismert hang adja meg, ahogy a kezünkben tartott kijelző a közeledő xenomorfokat mutatja.
Az említett lények a falakon, a plafonon rohanva támadnak, sikolyuk folyamatosan



keveredik kakofóniává az ismert halálhozó fegyverek tüzelésének hangjával – a sötét zárt helyszínek, vagy a hasonló felszín rég elfeledett rémálmokat rejt (falra tapasztott áldozatok, tojásokból előtörő arctámadók stb.).
Láthattunk még multiplayert is, amelynek során emberi játékosok oldalán küzdhetünk meg a gép irányította alienekkel (ez kifejezetten kellemes lesz), illetve a hírek szerint várható négyszemélyes online, valamint kétszemélyes osztott képernyős kampány is.
A lehetőségnek örülünk, bár a kipróbálásig még kell aludni egy párat, addig pedig nem marad más, mint a türelmetlen várakozás, amely lassan több konzolos generációt is felemészt.

Böjtös Gábor



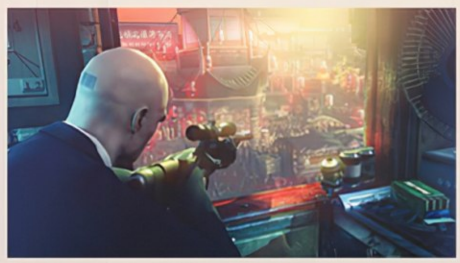




HITMAN ABSOLUTION

Hitman: Absolution
Square-Enix/IO Interactive
PS3/X360

A kopasz 47-es ügynök a lopakodós videojátékos akciók egyik fő képviselője, aki az előző konzolgeneráció óta több minőségi darabban is megmutatta már, mennyi lehetőség áll a rendelkezésünkre, amennyiben csendben és észrevétlenül szeretnénk eltenni láb alól a célpontjainkat.
Az új epizód kapcsán az E3-ra cipelt CG-trailert vélhetőleg már mindenki látta (többek közt a Live-ról is szedhető) – röviden és tömören: egy motelnél dögös, latex ruhás „apácák" jelennek meg, akik természetesen a 47-esre fenik a fogukat, aki vállalja a harcot, így a csajok hamarosan holtan fekszenek a földön. Azonban az expón bemutatott teljes küldetés már jóval izgalmasabb: egy kínai negyed kiskirályát kell jobblétre szenderítenünk. A grafikára nem lehet panasz, a helyszín nyújtotta látvány lenyűgöző: az épületek rendkívül kidolgozottak, a földön szemetes zsákok hevernek, a falnak támasztva egy kerékpár áll, a szellőzőkből pedig gőz száll fel, majd a nyitó sikátorból kilépve elénk kerül az utcák forgataga. Rengeteg külsejében különböző járókelő, szakácsok pirítanak és sütnek valamit a szemünk előtt, emberünk pedig kést dobál, dupla pisztolylyal szedi le az ellenfeleket. Némi átöltözést követően a megfelelő helyszínre eljutva mesterlövészkedhetünk is – az Absolution láthatóan nagyszabású akció-kaland lesz a sorozat híveinek.
Volt szerencsénk végigjátszani az előrendelőknek szánt Sniper Challenge-t is, amely erősíti bennünk a gondolatot: amennyiben elfoglaljuk a célpont likvidálásához szükséges lőállást, Silent Scope-szerű, csak éppen kevésbé árkádos lövöldözés vár ránk a távcsöves barátunk segítségével.
A játszható küldetés egy háztetőn megrendezett bulin megjelenő célszemély likvidálását tűzte ki céljául, ám az akció lebonyolításának módja már teljesen tőlünk függött. A lehetséges módok: egyből a célpontot nyírjuk ki; módszeresen leszedjük a biztonsági őröket, majd utána következik a célszemély; mindenkit a lehető legfifikásabban teszünk el láb alól, miközben figyelünk

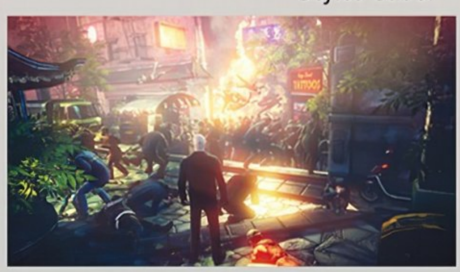


arra, hogy egyikük se maradjon a helyszínen (úgy célozzuk be őket, hogy leessenek a háztetőről; kilőjük a lift kapcsolóját, hogy a kinyíló ajtó előtt álló security-t belelökje a golyó a nyitott aknába stb.). A lényeg, hogy egy gyilkosságnak se legyen szemtanúja, különben az életben lévő ellenfelek menekülőre veszik a dolgot, az extrákért pedig (mint a fejlövések, testek eltüntetése, speckó halálok) szorzókat kapunk, így a küldetés során hozzáállásunktól függően százezer, vagy éppen egymillió pontot is elérhetünk, amellyel aztán versenybe szállhatunk a leaderboards-on a világ többi játékosának eredményével is. A grafika remek, a sokak által várt játék pedig még idén érkezik.

Böjtös Gábor







DARKSIDERS II

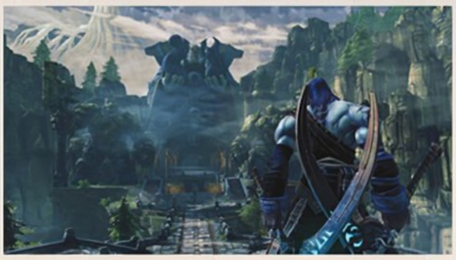
Darksiders II
THQ/Vigil Games
PS3, X360, Wii U

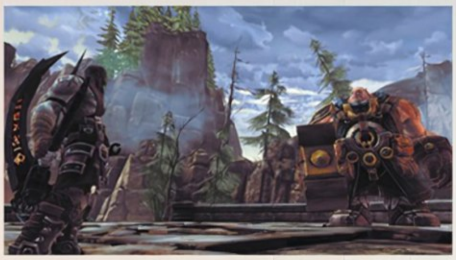
Az apokalipszis négy lovasa közül Háborút a csatába küldő első Darksiders a jelenlegi generáció egyik legkellemesebb meglepetése volt. Komoly játékidő és tartalom, klasszikus megoldások, fejtörők, nagyjából kiforrottnak mondható harcrendszer – mindenki várta a folytatást, az pedig hamarosan meg is érkezik, ezúttal Halállal, avagy a fakó lovassal a főszerepben.
A Darksiders II E3-as demója a The Dark Fortress nevezetű helyre vezetett el minket, amely egy fagyos, szélfútta helyszínen áll. Ami elsőre szembetűnik: a kaszás fenegyerek (testvéréhez képest) kevésbé zömök testalkattal rendelkezik, éppen ezért mozgásában is akrobatikusabb, könnyebben kezelhető/mozdítható. A második szembetűnő változtatás az, hogy ahogy ellenfeleink elhagyják a fegyvereiket, azokat fel is kaphatjuk, használatba is vehetjük, plusz mindenféle páncélzattal is szembetaláljuk magunkat, vagyis inkább darabokkal, amelyeket egy komolyabb rendszer segítségével rakhatunk össze úgy, hogy hathatós védelmet kapjunk. Visszatérve a gyilkoló eszközökre, Halál a már többször is látott duplakaszával aprít, majd ha úgy tartja kedve, felkap egy emberméretű kalapácsot, és azzal csapja agyon a rá támadó jéglényeket. Falakon mászik és szalad, ide-oda ugrál – ez a móka nem ugyanolyan lesz mint először, erre már most mérget vehetünk.



Ráadásként a helyszínek egy része biztosan új – ugyan szó volt az első epizód sztorijával párhuzamos síkon zajló eseményekről, a korábbi terepek bejárásáról, idáig mégis csak új területekkel ismerkedhettünk össze, ahogyan az ellenséges lények sem mutattak ismétlődést. Előbbiből ott a Fortress, a várbörtön, valami katedrálisszerű épület, utóbbiak közül pedig láthattunk már csontvázakat, (ugye most a) jéglényeket, egy hatalmas jégóriást, vagy akár társasház nagyságú titánt is. Minden adott a kellemes kalandhoz, amire már olyan régóta vágytunk, ráadásul a THQ-ra is ráférne már a siker, elvégre tavaly majdnem ott tartottunk, hogy a cég lehúzza a rolót.
A zenéért Jesper Kyd (Hitman, Freedom Fighters stb.) felel majd, ami reményt ad arra, hogy minőségi muzsikát kapunk aláfestésnek, nem utolsó sorban pedig érdekesnek tűnik a sztori is. Halál ugye a Tanács döntésének ellenére megy testvére után, hogy kiderítse, mi történt igazából, elvégre jó tudja, hogy az árulónak kikiáltott Háború a leglojálisabb a lovasok közül.
Már nyáron megtudhatjuk, milyen eredménnyel zárul a kutatás – a program tökéletes kikapcsolódásnak ígérkezik.

Böjtös Gábor





LOST PLANET 3

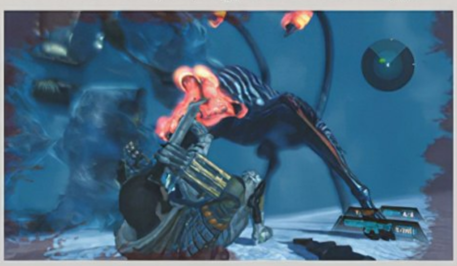
Lost Planet 3
Capcom/Spark Unlimited
PS3/X360

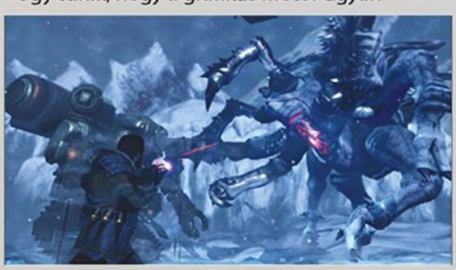
Míg a Lost Planet első része kifejezetten kellemes és közkedvelt darabnak bizonyult, a második epizód (főleg az abban lévő mesterséges intelligencia, ami még a végigjátszást is ellehetetlenítette) már nem sikerült olyan jól.
Ezek után hab volt a tortán, hogy a nem is olyan régen bejelentett harmadik részt az a Spark Unlimited fejleszti, amely a Turning Point/Legendary párosért is felelős. Elhihetitek, a szerkesztőség egy emberként szisszent fel, mikor az információ napvilágot látott, és egyből temetni kezdtük a készülő produkciót. Most, az E3 után azt mondom, talán feleslegesen vészmadárkodtunk (gamerek milliói mellett). Az LP3 ugyanis némileg szakít a hagyományokkal, ráadásul olybá tűnik, hogy egészen izgalmasan teszi meg mindezt.
Konkrétan annyira, hogy a bemutató alapján egy Lost Planet-Dead Space átmenet készül a fejlesztők műhelyében, amely ugyan fagyott világba vezet minket, ahol továbbra is a megszokott módon kell küzdenünk az életben maradásért, azonban mindehhez kapunk még némi ijesztgetést is. Villogó fények, remek árnyékhatások, a semmiből előmászó lények… tényleg olyan érzése támad az embernek, mintha a két fentebb említett széria egymástól venné át a dolgokat. Mondjuk ez nem baj, mert a DS és LP világa egyaránt szerethető, külön-külön vagy akár együtt is.

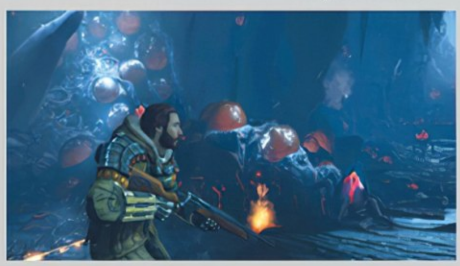


A Lost Planet 3 ráadásul az interjúk szerint további újdonságokat is fel tud majd mutatni: nem csupán arra kapunk lehetőséget, hogy szabadon kalandozzunk egy nyitott világban, de abban mellékküldetéseket is vállalhatunk az NPC karakterektől, segíthetünk a telepeseknek, bányászrobotokat építhetünk (elvileg ezek lesznek a harci mechek útódai), amiket aztán fegyverekkel is felvértezhetünk. Némileg „RPG"-akciót akarnak kreálni a brandből, ami talán nem is lenne baj.
Úgy tűnik, hogy a grafikus motor ugyanaz maradt, vagy legalábbis az eredetihez hasonlót kapott a játék, ami nem kifejezetten látványos, de azért korrekt megjelenítést sejtet (a demo ennek megfelelően nem volt szemkápráztató, a célnak azonban megfelelt).
Az előrejelzésnek megfelelő információk egészen pozitívak, jó lenne már egy kis izgalom valami idegen bolygón, és talán a Dead Space 3 mellett erre a célra a SU új fejlesztése is megfelel majd. Hogy mennyire járnak sikerrel, az valamikor 2013-ban derül ki.

Böjtös Gábor



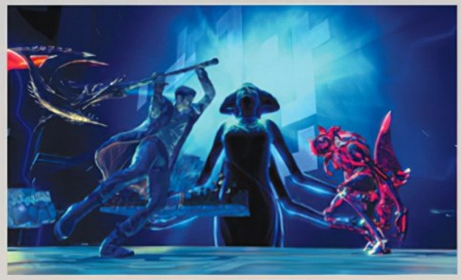




DmC
Capcom/Ninja Theory
PS3, X360

A letagadhatatlanul Devil May Cry univerzumban játszódó, de mégis óvatosabban felcímkézett DmC a bejelentése óta olyan finom, de folyamatos átalakuláson megy át, amire ritkán van példa a videojátékok világában. A japán után európai fejlesztő kezébe adott új résznél még nem teljesen egyértelmű, hogy előzményről, spin-offról, rebootról vagy remake-ről van-e szó – a történet már ismertetett, modernkori történései ellenére sem –, mindenesetre a készítők biztosan és elismerésre méltó módon odafigyelnek még a rajongók teljesíthetetlen elvárásaira is. Az E3 2012-n a játék persze kipróbálható állapotban volt ott, sőt egy elég hosszú (legalább egy órás) demót le lehetett tesztelni. Ezen felül a Capcom munkatársai online közvetítésben kommentáltak végig több gameplay bemutatót is.

Dante, a sztori ifjú főhőse az E3-as kedvcsinálóban a Limbo létsikban megrekedve keresi útját, ahol esküdt ellenségei, a démonok szabadon garázdálkodhatnak. A demózott pálya helyszínéül szolgáló, absztrakt festményszerű város (ez lehet majd egy érkező nyilvános próbaverzió alanya is) színeit tekintve sokkal harsányabb és direktebb, mint azt általában a Devil May Cry világban megszokhattad, de ez egyértelműen a fejlesztő Ninja Theory sajátossága. A történet szerint a való világ kifacsart képmásaként szolgáló dimenzióban Dante sebzés hatására vérző, de mégis mesterséges lényekre hajazó ellenfelekkel küzd, melyek bár elég kifacsartak, de más, mondjuk modernebb formájúak, mint a PS2-es részek szörnyei.
Sok viszont a hasonlóság. A sötétbarna (fekete?) hajú srác ugyanolyan lazának tűnik, mint a régi fehérhajú Dante, ahogy harcol, az pedig talán még látványosabb is. Rengeteg az air kombó, igen sokáig lehet dekázni a levegőben a felütött ellenféllel, de megmaradt több eredeti támadás is, például az a bizonyos „fullánkos" kitörés, vagy a villámgyors szurkáló kaszabolás a pengével. Emellett továbbra is van lövés, lőszerspriccel levegőben tartás, plusz az ellenfél odarántásnak lehetősége.

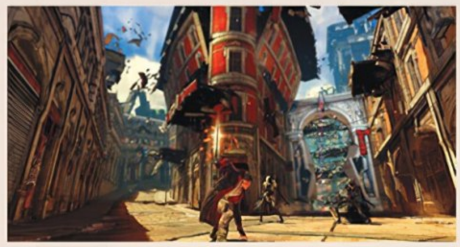


Az akció nem csak a beharangozó trailereken volt gyors – valóban gyorsabb, vagy talán inkább légiesebb a DmC, mint a Devil May Cry-ok voltak. A mozdulatok és vágások kiterjedtebbek és ívesebbek, de itt akár a „hatásvadász" jelző is megállja a helyét. Ennek megfelelően a harci rendszerben ott van a „pózolás" funkciója, ami a minél szebben és ritmusosabban bevitt kombókat DPS-növekedéssel díjazza. A nemes kard mellett egy másik töltésű fegyver is bevethető már az elején – ez egy angyali kasza.
A DmC-ben nem csak harc, de némi platform-akció is vár a kalandorokra.
A E3 tutorial lepusztult romjai között bemutatkozó ugrabugra a Darksiders és a Space Marine látványképeit idézte fel.

Martin







Dishonored
Bethesda/Arkane Studios
PS3, X360

A nnak idején a mostani HD-konzolgenerációra hozzáférhető BioShocknak, mely igen egyedi módon ötvözte egy klasszikus kalandjáték és egy modern First Person Shooter erényeit, sikerült a bravúr, hogy egyszerre és közel maradéktalanul megnyerje magának mind a játékosok, mind a szakma elismerését.
A komoly sztorival megtámogatott, kimagasló technikai szinten elkészített, fantasztikus tartalommal telepakolt játék alternatív, Art Deco világához és egész felépítéséhez nagyon hasonlót, egy általam csak viktoriánus steampunknak hívott miliőt álmodott meg a multiplatform Dishonored kiagyalója, az Arkane Studios is.
Ahogy a BioShock, úgy a Dishonored képi világa is egyfajta nyugtalanítóan felkavaró karikírozott abszurditás. A világban az épületek, az emberek, és főleg a kosztümök a gőzgépek Angliáját és Poroszországot idézik, azonban a steampunk dizájnelemek folyamatos jelenléte tudatosítja, hogy itt a szárnyaló fantázia dolgozik. A speciális képességként főhősünkkel használható mágikus, vagyis inkább természetfeletti kunsztok tovább színesítik a fegyverek (és más gyilkoló eszközök) terén is jelen levő gőzpank hatást.
A Dishonored hőse egy valaha elismert katona, akit fondorlatos úton gyilkossági ügybe kevernek, így első számú üldözött vaddá válik. A bérgyilkosként is képzett, menekülő és itt-ott lecsapó karakterrel olyasformán harcolhatsz, mint fényévekkel ezelőtt pl. a Thiefben – vagy, hogy modernebb példát mondjak, nemrég a Deus Ex-ben – azaz támadhatsz frontálisan vagy lopakodva is.
A több forrásból kimagasló érzékkel csipegető játékmenet a Metal Gear Solid sorozatból is kölcsönöz: a teljes történet abszolválható anélkül, hogy bárkit is eltennél láb alól, mindössze kábítással és a testek elrejtésével. A készítők ezt a kihívást nehéznek, de lehetségesnek írják le.



A finomhangolható és eléggé saját ízre alakítható akció nagy részét a speckó fantázia-képességek váltogatása és használta jelenti. Sok más mellett manipulálható az idő, megdelejezett patkányok küldhetők a harcba, vagy kémlelhetők ki segítségükkel az épületek, a küldetések pedig részben nyitott világos rendszerben, többféle módon oldhatók meg a harcstílus megválasztásán túl is. A fejlesztők jellemzése szerint az tetszik nekik a legjobban, hogy a játékosok olyan kombinációkat is képesek lesznek előhozni, amik abszolút meglepőek vagy váratlanok.
A Dishonored készítői elkötelezett gémerek, a megemlített nagy címek őszinte rajongói. Ez a szeretet és a láthatóan erős kreativitás minden bizonnyal egy újabb gyöngyszemmel örvendezteti majd meg a saját szemszöges akció-kalandok rajongóit.

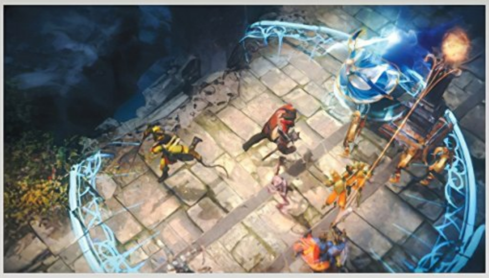
Martin



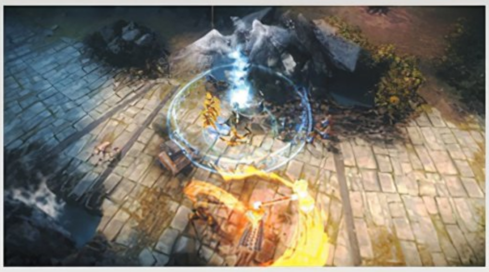








Futottak még...

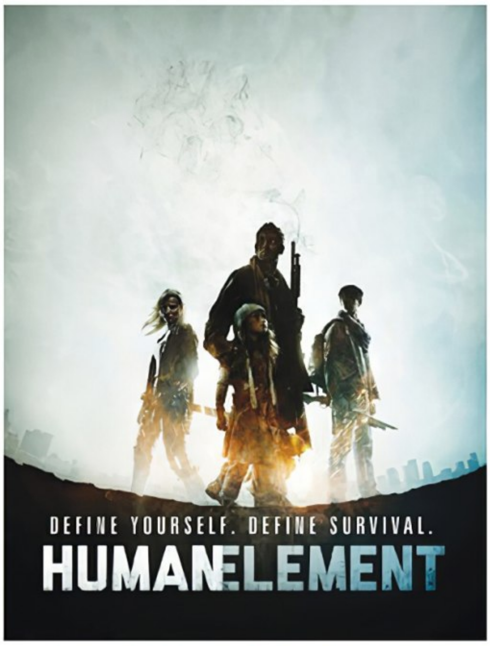


Igyekeztünk az előző oldalakon minden, a rendezvényen bemutatott programot bemutatni, ám a hely még így sem volt elegendő, így a fenti kategóriába azokat a címeket helyeztük, amelyek az utolsó pillanatban kerültek a reflektorfénybe, illetve azokat, amelyek kapcsán egyáltalán nem lett gameplay mutatva, vagy ha volt is ilyen, az alig sejtetett valamit.
A lista még így is terjedelmes, de bőven vannak olyan címek, amelyekre érdemes lesz odafigyelni a jövőben. Távirati stílusban ezek következnek.

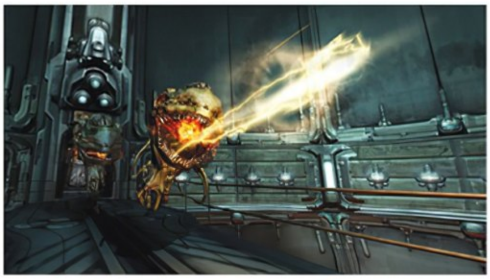
A szeptemberi megjelenésű, Gearbox által fejlesztett ***Borderlands 2*** megőrzi a rajzfilmes megjelenítést, a rövid demóban pedig hőseink valami sötétebb helyszínen küzdöttek meg a támadó robotokkal. Remélhetőleg a folytatás már egyedül is élvezetes, de az szinte biztos, hogy multiban legalább akkora királyság lesz, mint az előzmény.
A Konami hozta ***Castlevania: Lords of Shadow 2*** csak egy CG-trailert tudott felmutatni, de az legalább impozáns volt – az emberfeletti hatalomra szert tevő Gabriel páncélosok tucatjait nyírta ki, mielőtt összeakasztotta a bajszát… Alucarddal? Türelmetlenül várjuk a részleteket.
Jön a ***Dark Souls*** PC-s változata mellett az abba pakolt extra tartalmak konzolos, DLC-s verziója. A plusz helyszínek és ellenfelek a korai pletykákkal ellentétben fizetősek lesznek – valamikor az év végén.
Csak egy bejelentés minden info és bemutató nélkül: a Deep Silver már készíti a ***Dead Island*** folytatását. A ***Riptide*** címből némi következtetést is levonhatunk: jön a dagály, el lehet képzelni, ez mivel fog járni.
A ***Dead or Alive 5***-ből láthattunk pár gyors menetet, és bár a grafika nem sokat fejlődött az előző rész óta, a fifikás harctechnika bőven kárpótolhat minket a külcsín hiányosságai miatt.
Letölthető címként érkezik a ***Doom 3 BFG Edition*** – HD-ba húzott grafika, minden kiegészítő, 3D-s támogatás, a klasszikus első két epizód. Mindez ősszel, PS3-ra és 360-ra egyaránt.

A Tecmo Koei már fejleszti a ***Fist of the North Star: Ken's Rage 2***-t (egyelőre munkacím). Legyen kevésbé bugos és egysíkú, mint az előzmény, akkor szeretni fogjuk.
A ***Guardians of Middle-Earth*** kapcsán semmi információnk nincs: PS3-ra és 360-ra érkezik letölthető játék képében, és 10 fős online arénaharcokat biztosít majd a résztvevőknek.
A frissen alakult Robotoki (volt Infinity Ward) újgenerációs IP-n dolgozik: a ***Human Element*** egy zombis túlélő horror, amelyben több kaszttal is nekivághatunk a borzalmas kalandoknak.
Ed Boon és csapata, a NetherRealms a DC-szuperhősöket felvonultató ***Injustice: Gods Among Us***-t vitte a rendezvényre. Superman, Batman, Flash, Wonder Woman (nagyon csinos a csaj) – persze mindez verekedős játékként. Kérdés, hogy milyen újdonságot tud majd felmutatni, hiszen DC-s karakterek már a gyengébb Mortal Kombat vs. DC Universe-ben is voltak.
Pletykák már léteztek, ám immáron hivatalos bejelentést is kaptunk: őszre várható a ***LEGO Lord of the Rings***, amely a filmeket veszi alapul, és (egyelőre) Wii U-n kívül minden létező géptípusra megvásárolható lesz.
A ***Metro: Last Light*** hozta a várt minőséget, a rövid demo egy éjszakai küldetést mutatott a felszínen – realisztikus eső, utópia, látásunkat nehezítő gázmaszk. Kell.
Wii-n nem volt túl népszerű (vagyis inkább ismert) az RPG-elemeket a Pikmines lehetőségekkel kombináló előzmény, Vitára mégis jön a hardver erősségeit kihasználó ***New Little King's Story***.

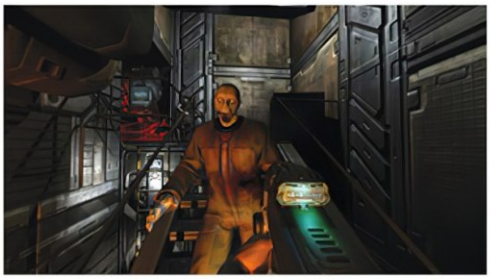
A Level-5 PS3-exkluzív, meseszerű szerepjátéka eszméletlenül hangulatos, rajzfilmes trailerrel jelentkezett, a ***Ni No Kuni: Wrath of the White Witch***-re érdemes odafigyelni a későbbiekben.
A ***Papo & Yo*** egészen izgalmas logikai platformernek tűnik, ráadásul már idén várható, csak és kizárólag PS3-ra.
Konami és foci – készül a sikerszéria új része, a ***PES 2013***. Jellemzői: továbbfejlesztett lehetőségek és grafika, komolyabb védekezési rendszer.
A Bayonettáért felelős Platinum Games Wii U-s fejlesztésbe kezdett. A meglehetősen fura, Pikmin-szerű ***Project P-100*** esetében egy szuperhős bőrébe bújhatunk.
Az őt követő járókelők segítségével (különböző eszközökké – pl. kézzé, karddá, létrává – alakíthatjuk őket) kell megküzdenünk a lakosságot terrorizáló robotokkal.
Nem Portal, de valami hasonló.





















Az említett széria alkotói a ***Quantum Cunondrum*** során a dimenziókat kavarják meg egy kicsit.
Letölthetős cím PS3-ra és 360-ra.
Szintén letölthető anyag csak PS3-ra: az Insomniac bejelentette a ***Ratchet & Clank: Full Frontal Assaultot***. A klasszikus első epizódok stílusában készül a sorozat évfordulóját ünnepelő alkotás.
Csak Vitára jön a ***Silent Hill: Book of Memories***. Multiplayer, logikai feladványok – jól hangzik, de egyelőre a trailer nem túl bíztató. Majd meglátjuk.
Szintén Vitára érkezik a hazai fejlesztésű XBLA-slágerjáték, a ***Sine Mora***. When it's done…
Ismét előkerült a ***Sly Cooper: Thieves in Time***. Komolyabb információk nélkül, pár képpel.
A Sega ismét a kék sünit vette elő a tarsolyából: jön a ***Sonic & All-Stars Racing: Transformed*** – földön, vízen és a levegőben… átalakulós járgányokkal.
Vita-exkluzív, Keiji Inafune (Mega Man, Onimusha, Dead Rising) készítette cím a ***Soul Sacrifice***, amely a trailer alapján egy hihetetlenül látványos, meglehetősen brutális akciójáték lesz a Necronomicon, avagy a Holtak könyve szerepeltetésével.
Handhelden (Vita és 3DS) tér vissza a kultikus ***Spy Hunter***-sorozat. A vén rókák szájában most biztosan összefutott a nyál.
A Wii U tulajdonosai sem maradnak ki a jóból: megkapják a ***Trine 2: Director's Cut*** címen futó, az alapjátékot újdonságokkal kiegészítő programot.
PS3-as letölthetős cím a ***The Unfinished Swan***, amely újabb darab a művészi játékok sorában. Festmények, ecsetelés, művészeti alkotásokról szökésben lévő hattyú. Érdekesnek tűnik.
Szintén letölthető játék a ***Zeno Clash 2*** – újabb belső nézetes harcok várnak ránk, 2013 elején, PS3-on és 360-on.

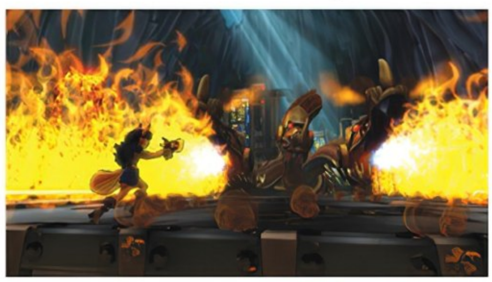
A 2012-es E3 legszomorúbb híre:
Az utolsó pillanatokban derült ki, hogy a ***The Last Gurdian*** állítólag még mindig készül, bár sokak szerint félholt állapotban leledzik, ami azt jelenti, hogy bukhat az egész projekt, vagy át is csúszhat a következő generációra (inkább legyen az utóbbi, mintsem az előbbi).

A 2012-es E3 vicce (reméljük):
Az örökké nyughatatlan Peter Molyneux csapot és papot otthagyva alapította meg új stúdióját (Cans 22), hogy kísérleti játékokat készítsen – ezeknek első darabja a ***Curiosity***, avagy a kíváncsiság, amelynél a feladat annyi, hogy egy szobában lévő kockát kell a játékosoknak szétbontani.
Aki az utolsó darabot is lecsapja arról (egyetlen személy), az láthatja meg, mi rejlik benne – idővel véső eszközöket is lehet vásárolni, valamint ott a gyémánt véső megvételének lehetősége is, amely egyből szétszedi a kockát: az ultimate cheat kiegészítő ötvenezer fontba kerül, ami majd' húszmillió forint. Nóóórmááális?

Böjtös Gábor





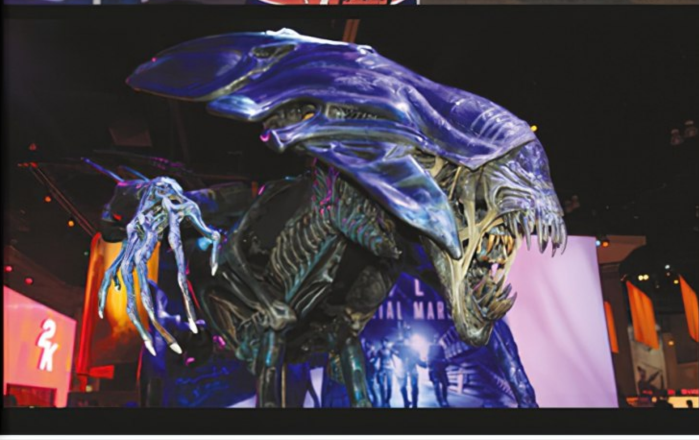




WELCOMES
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2012
JUNE 5-7, 2012


DARKSIDERS II
THQ



KNIGHTS
EDITION






San Romero
KNIGHTS


RP


NOS
FUEL VICTORY




Attack!
Sling Stone






PLEASE
DO NOT
TOUCH

Tisztelt Olvasóink!

A lentebb látható kérdésekre a válaszokat írjátok fel egy papírlapra, és azt az oldal sarkából kivágható szelvénnyel együtt tegyétek egy borítékba, amit küldjetek el a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. **Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!** A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő **2012. július 16.** Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 16-án adtok fel, az is érvényesnek számít. Csak az újságból kivágott kupont fogadjuk el!
Dimag rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett. A borítékra írjátok rá : "NYEREMÉNYJÁTÉK".
A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.



Nem csak egy gémer-gyűjteményed, de ruhatárad is gazdagodhat egy komoly új darabbal, méghozzá egy egyedi gyártású Lolipop Chainsaw high-school dzsekivel, ha helyesen válaszolsz kérdésünkre!

Juliet Sterling, a láncfűrészes amerikai pompomlány hány családtagja mutatkozik be a játék sztorija során?

Az ajándékot köszönjük a CNG.hu Kft.-nek!



Többek között külső nézetes lövölde, légmotoros száguldozás, űrcsaták, valamint stratégiai bázisépítés és -védés játékelemek keveréke az SCE Playstation 3 exkluzív, sci-fi világú akciója, a stabil online mókát is kínáló Starhawk. Három példányt sorsolunk ki azok között, akik a jövő háborúiba vágynak.

Hogy hívják – az angol megfelelőjét várjuk! – azt az energiaforrást, mely körül a Starhawk története bonyolódik?

A játékokat köszönjük a Sony Central and Southern Europe Kft.-nek!

Partnerünk, a budapesti Console Corner videojáték szaküzlet egy szerencsés nyertest ajándékoz meg egy klassz csomaggal, és a kalapba kerüléshez sem kell sokat nyomozni.

CONSOLE CORNER

Meddig van nyitva szombatonként a Console Corner üzlete?

Az ajándékcsomagot köszönjük a Console Corner-nek!



John Shirley regénye a különc amerikai milliárdos, Andrew Ryan titokzatos víz alatti városáról, annak tündökléséről és bukásáról nem csak azoknak lehet kiváló olvasmány, akik próbálták a hozzá kapcsolódó videojátékot. A könyv kedvcsinálónak is telitalálat egy szürreális, drámai, de felejthetetlen digitális kalandhoz. A minőségi olvasnivalóból 5 példányt sorsolunk ki a megfejtők között!

Hogy nevezik a játékban azokat az automatákat – az angol megfelelőt kérjük! –, melyeknél a játékos különféle használati tárgyakat tud létrehozni a felszedhető alapanyagokból?

A könyveket köszönjük a Lektűr kiadónak!

london

A 2012-es nyári olimpiai játékok július 27. és augusztus 12. között kerülnek megrendezésre Londonban. Ez a „három iksz" olimpiája, szám szerint a XXX. Kérdésünk, melynek megválaszolásával egy London 2012 olimpiai pólót nyerhetsz, természetesen a rendezvényhez kapcsolódik.

Mi a 2012-es londoni olimpia hivatalos mottója angol nyelven?

Az ajándékcsomagot köszönjük a Playon Magyarország Kft.-nek!

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Sorcery-játékot nyertek: Cserháti Csongor (Debrecen), Hursán Zsolt (Békéscsaba)
Starhawk-játékot nyertek: Ladányi Szilvia (Budapest), Szabó Balázs (Valkó)
Suzanne Collins-könyvet nyertek: Gurály János (Budapest), Orbán Erzsébet (Budapest)
Risen 2-játékot nyert: F. Hatnyi Pál (Budapest)

MEGVETTEM A KONZOL MAGAZINT!
konzol

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Eláruljuk!

Ajándék nélkül:

12 lapszám
Postával: **8.900 Ft!**
Console Corner: **6.500 Ft!** ***

6 lapszám
Postával: **4.900 Ft!**
Console Corner: **3.500 Ft!** ***

Ajándékkal:

12 lapszám
Postával: **12.900 Ft!**
Console Corner: **10.900 Ft!** ***

Megéri mert:

- pénzt spórolsz vele
- nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
- alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
*- két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**
*- amennyiben ajándékkal kéred, a Console Cornerben az árkülönbség dupláját vásárolhatod le***



Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.
** Ajándék választása esetén 8.000 Forint értékben vásárolhatsz a Console Cornerben (a kupon egyszeri vásárlásra bármilyen termékre/termékekre beszámíttatható, sőt szállítás esetén annak az árát is fedezheted vele)!
*** A magazin személyes átvétele a Console Corner üzletében!



Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft** -os áron!
Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted ***100 Ft***-tal olcsóban.
(A 18. számig ***599 Ft***-ért, a 19. számtól ***699 Ft***-ért.)
** Egy lapszám esetén 220 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*

TESZT I JÁTÉK CÍME I X360 I PS3 I VITA I PSP I Wii I 3DS I DS

1 · 7 · 6

1. Itt látható az adott írás típusa

2. ***Multiplayer:*** az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
VITA, PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

3. A tesztben szereplő játék megvásárolható , vagy megrendelhető a CONSOLE CORNER -ben. Előfordulhat, hogy az adott program a magazin megjelenéséig kifogy a raktárból, de érdeklődés esetén utánrendeléssel beszerzik a kívánt terméket.

4. A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
9	Kötelező vétel, a hajad letészed tőle!
8	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
7	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
6	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.
5	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
4	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
3	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
1	Mi se értjük, miért tettük be…

5. ***Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:*** Böjtös Gábor, Dzsek, eszgé, Foxhound, Gyuricza Péter, JediEco, keviny, Krisz, Martin, Petúnia, RBaly, rolmanus, Szasa, Veres Miki

6. A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

7. A játék címe

4 **10/10**

Kiadó: ***THQ*** Fejlesztő: ***Volition Inc.***
2 Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1, DTS***
VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10
5 Szerző · 3 CONSOLE CORNER


LOLLIPOP
CHAINSAW


Mai teendők
~~Zuhanyozás, smink~~
~~szexin felöltözni a nagy napra~~
~~időben elindulni a suliba~~
~~találkozni Egyetlenemmel, Nickkel~~ ♡♡♡
~~este hatalmasat bulizni a barátokkal, a családdal~~
megmenteni Nicket, vagy legalábbis életben tartani a fejét
megmenteni a családtagokat és az osztálytársakat
szétrúgni a másik dimenzióból érkező erő hatására zombifikálódottak seggét!





Szívecskés láncfűrész, zombi csirkék, Killabilly – nooormááááális?

Japán videojátékos ipar. Egyéni íz, a megszokottól eltérő megvalósítás, sajátos ötletek. Sokszor beszéltünk és írtunk már erről a témáról, én talán legutóbb pont a Shadows of the Damned kapcsán, amely jelen teszt tárgyához hasonlatosan szintén a Grashopper Manufacture gyermeke. Akkor említettem azt a tendenciát is, miszerint a reformáció jegyében a távol-keleti szoftverek is elkezdték lemásolni a nyugati társaik nyújtotta főbb elemeket, bár teszik ezt többnyire szintén úgy, hogy egyediséget csempésznek a megszokott alap hozzávalók mellé. Így talán nem véletlen, hogy a SotD a tavalyi év egyik legkellemesebb meglepetésévé vált, ahogy az sem, hogy a szigetország biztosította az elmúlt egy évben a nyugati stílusú RPG-k két legjobb és legizgalmasabb (nem csak ezt a generációt nézve, hanem úgy en bloc) darabját – igen, természetesen a Dark Souls és a Dragon's Dogma az, amire gondoltam. Ebből a közegből pont ezen tények miatt bármilyen újdonság is érkezzen, azt nagy szeretettel és várakozással fogadom, pláne akkor, ha az anyaghoz köze van a Suda51 alapította Grasshoppernek.

A Lollipop Chainsaw (amelyről egy előzetes verzió alapján már értekeztem a 21. számunkban) pont ilyen alkotás, és mint olyan, nem is hétköznapi darab. Mert hát mit mondhatunk egy olyan videojátékra, amelynek középpontjában egy 18 éves cheerleader lány áll, aki nem mellesleg zombivadász a testvéreivel együtt, és amelynek történetéért a horrorfilmes James Gunn áll, miközben a program tele van gegekkel és horrortörténeti utalásokkal? A trailerek, információk és a korábban tapasztaltak alapján csak és kizárólag annyit, hogy beteg. Persze a szó pozitív, a hangulati tényezőt javítandó értelmében, ami reményeink szerint a teljes szoftverre igaz. Már ha igaz…



Átlagos reggel – lett volna

Juliet Starling átlagos gimis csaj, aki egy átlagos reggelen felkelve indult útnak, hogy kissé késésben ugyan, de eljusson iskolájába. De nem is, kezdjük inkább elölről.

Juliet ugyanis nem átlagos csibe, és a napja sem az. Ez a reggel különleges, elvégre ma lett tizennyolc éves, amit méltó módon kell megünnepelnie a nyalókafanatikus (bezony, lehet bármilyen ízű vagy formájú és méretű – mindenféle szexuális felhangtól mentesen –, ez az édesség nála mindig szívesen látott vendég) kisasszonynak. Ám a suli, és élete szerelmével, Nickkel való találkája irányába tartva Julietnek rá kell jönnie, hogy ez a nap más szempontból is eltér az átlagos mindennapoktól: a környéket zombik lepték el, ami a helyi gót/imó „utálom az életet, mer' az olyan kegyetlen" srácnak (Swan) köszönhető, aki a párhuzamos, sötét dimenzióból megidézett gonosz erő segítségével forgatja







fel a nyárspolgárok unalmas életét – igazi modern nonkomformista, aki bár a haját nem söpörte a szemébe, azért simán kinézem belőle, hogy ha kettest kap a suliban, akkor előszeretettel vagdossa a karját, vagy random bünti videoblogokat készít, amelyekben fél órán át beszél a semmiről.
Szóval, a zombik megjelennek az iskolában és az utcákon, ráadásul egyikük még Nicket is megharapja, aki ezután menthetetlen (lenne), elvégre mind tudjuk jól, hogy az élőhalottak harapása zombifikálja az áldozatot is. Azonban Juliet mágia segítségével életben tartja szerelme élettelen testétől elválasztott fejét, aki előtt így a leány feneke környékén elhelyezett tartóban új szemszögbe kerül a világ – ha következő életemben női tanga nem is lehetek, legalább valami ilyen pozíciót képzelnék el magamnak.
Mint kiderül, Juliet még Nick előtt is titkolta a hivatását – ő bizony zombivadász, ahogy testvérei is azok: az idősebbik Cordelia, illetve a fiatalabbik Rosalind. Így tehát nem is következhet más, mint az, hogy a nemi szervekről és szexualitásról bőven beszélő (érdekes monológokat tartó) cheerleader irányítását átvéve megbirkózzunk az élőhalottak hordáival, és a főellenségként feltűnő speciális entitásokkal. Kalandra fel!

Parkolótól az iskoláig

Az indítás frenetikus! A parkoló környékén visszaköszön az előzetes verzióban és a trailerekben bemutatkozott elmebeteg játékmenet, amely poénos jelenetekkel, jópofa párbeszédekkel, valamint egy zseniális főellenféllel társul. Kezdjük ott, hogy a remekül kialakított, nagyon hangulatos főmenüből elindulva egy rajzolt töltőképernyő kerül elénk, amelynél a bringázó hősnőnk látható, miközben valamiféle elvont muzsika szól a háttérben. Majd kézhez kapva az irányítást belekerekezünk a sétáló hullák tömegébe, ezután pedig J előkapja az iskolai tatyójában tárolt, szívecskével díszített láncfűrészt (Lányok, van olyan köztetek, aki ilyet nem hord magánál?), majd felkészítve minket az elkövetkezendő órákra, pörögve-szaltózva henteli le a zombikat, miközben a szivárványszínben pompázó háttér előtt fejeket vág le (ezek közül egyet lazán egy a közelben álló babakocsiba rúg), hogy aztán nyalókával a szájában megjegyezze, mennyire irritáló ez az egész.
A parkolóban ide-oda rohangálva nagyjából képbe kerülünk a játékmenettel kapcsolatban is: keressük az utat, időnként a Háromszög/Y segítségével (és az analóg kar megfelelő irányába nyomásával) szétvágunk valami elénk kerülő akadályozó tényezőt, megmentünk pár embert (hangosan kiáltoznak, életerő csíkkal rendelkeznek – ha pedig meghalnak, a szokásostól erősebb hullaként kell legyűrnünk őket), gyűjtögetjük az életerő visszatöltését szolgáló nyalókákat, az érméket, és persze pusztítjuk a megszámlálhatatlan mennyiségben érkező zombikat. Közben megy a beszólogatás, az élőholtak pikírt megjegyzéseket tesznek, ahogy hősnőnk is, mi pedig mosolygunk össze-vissza, hogy milyen beteg állatok találták ki ezt az egészet.
Ezután jön a suli (a parkoló tulajdonképpen egy betanító szakasz), ahol az osztálytermeken és folyosókon kell átvágnunk magunkat, miközben megjelennek a dinamitos hullák, amelyek természetesen robbannak is a megfelelő körülmények hatására, ráadásul megtudjuk azt is, hogy miért jó, hogy nálunk van Nick feje – azt egy fejetlen hullára téve irányításunk alá vonhatjuk az adott testet, és a QTE-szekvenciával végrehajthatjuk a megkívánt feladatot. Emellett ezen a pályán már elsajátítjuk az irányítás nagy részét is: egyik gomb a sima közelharc, a másik a láncfűrész, a harmadik az erősebb támadás ugyanezzel, a negyedik pedig az ugrálás, amihez a támadások precíz kivédése érdekében elég sokszor kell folyamodnunk.
Amennyiben feltöltődik az alsó szivárványcsík, időlegesen erősebbé válhatunk, amikor is a fejeket egy csapással leválaszthatjuk az azokat tartó testekről, ráadásul ha ezt egyszerre három vagy több darabbal sikerül megtenni, akkor azt a már említett csillogó és sziporkázó képernyőn külön értékeli a program. A kapott érméket és összegeket pedig az itt-ott fellelhető boltokban költhetjük el fejlesztésre és kombókra, képanyagok, zenék és speciális ruházatok megvásárlására.



Juliet vonzó lány, ezért meghívod egy pohár italra. Már az első néhány percben kiderül róla, hogy szőkesége nem csupán a haja színét jellemzi, ennek ellenére még aznap éjszaka elvonultok a lakásod sötét hálószobájába.
Másnap magad sem tudod miért, de randiztok és megbizonyosodsz róla, hogy hisztis, kibírhatatlan nőszemély. Este mégis a telefon után nyúlsz, hogy újabb találkozóra hívd.
Barátom: Ő lesz életed legnagyobb hibája, akitől szabadulnál is… meg egy kicsit nem is.

Dzsek



Alive You Spin Me Roundjára elkaszálni a zombikat, de hogy ezt ilyen formában merték elénk rakni a fejlesztők, az nem kicsit kiábrándító.
Aztán a szórakoztató központba jutva új ötletek kerülnek elő, ám valahogy azok sem működnek rendesen (nehézkes, vagyis inkább esetlen irányítás mindenféle ötlettelen, izzadságszagtól bűzlő retro pályán), így egyre jobban merülünk el az unalom dögkútjában, hogy aztán a beteljesedés a Cathedral pályáján jöjjön el, amely nevéhez képest alig tartalmaz valamit az említett épületből, helyette szürke csőpályákon mehetünk végig. És akkor azt még nem is említettem, hogy a most felsorolt helyszíneken még az ellenfeleink is kifogynak az egyediségből és ötletekből, hogy végül a főellenfél felé haladva azon gondolkozzunk, minek is szenvedünk ezzel az egésszel.

Sétáló hulla

Ez a zombik hivatalos elnevezése, és egyben mondhatni, tulajdonképpen a Lollipop Chainsaw-é is. Elvégre fel lett építve, megy is, de valahogy bűzlik az egész, mentes az élettől.
Szó szerint mindenben megfárad a végjátékra, pedig mint azt kivehettétek a felsorolásból, a program még csak nem is igazán hosszú, nem is nyújt olyan nagy mennyiségű helyszínt a játékosoknak – ám valahogy azt a keveset sem sikerült élettel megtölteni.
A párbeszédek és cselekmények idővel megfáradnak, önismétlődésbe torkollnak (Juliet és Nick párbeszédei egy idő után a csaj fenekére korlátozódnak), a karakterek teljesen megszűnnek létezni, talán csak J macsó apja hozza az elvárt szintet… még a főellenfelek is teljesen átlagossá, mindenféle izgalmat nélkülöző sablonokká alakulnak (jó, Zed mellett még Mariska is próbál egyedi lenni – nevéből sejthető, hogy minek köszönhetően). Amikor pedig az utolsó egy percben azt hinnénk, hogy végre kapunk valami jó kis darálós, belsőséges dolgot az arcunkba, mintha elvágnák az események fonalát, vége is mindennek.
Mint azt már említettem, a pályák a kezdő helyszíneken kívül kifejezetten csúnyácskává válnak, ráadásul abszolút csőpályás megoldásokat alkalmaznak, miközben az ellenfelek is csak ismételni tudják önmagukat, és ezen

A végén pedig (közben ellátogatva a stadionba) jön Zed, a punk-rocker zombi, aki nyomdafestéket nem tűrő szavakkal osztja J-t (szó szerint), miközben üvöltözik, pózol. Amennyiben idáig tartana a játék, mint letölthető cím, maximális elégedettséggel tettem volna le a kontrollert, és nyugtáztam volna az első bekezdés végén írtakat.
Mint azt kezdheted sejteni, sajnos nem így történt.

O'Bannon farm, Fulci szórakoztató központ és a katedrális

Mielőtt eljutnánk a végjátékot jelentő Killabilly-hez, további pályák és főellenfelek akadályoznak minket az utunk során, amelyeknek elnevezései bizakodásra adnak okot (erről majd később), ám a szomorú igazság az, hogy létezésük ténye inkább elvesz a játék összértékből, mintsem hozzáadna ahhoz.
Az O'Bannon farmon kezd egyértelművé válni, hogy ekkorra már elfogyott az ötlet, ahogy sajnos a lelkesedés is. Unalmas pályakialakítás, mely pajták és dombok mellett vezet el minket, miközben tucatforma parasztzombik és feltámasztott csirkék állják utunkat.

A grafika is valahogy megkopik eddigre, és bár az első helyszínek még egészen pofásak (nem kiemelkedőek, de stílusosak és néha még egészen részletesek is – lásd mondjuk az osztálytermeket és iskolai folyosókat), a farmoknál egyre jobban bántja a szemet az alacsony textúrázottság, ami pedig az amúgy (elsőre még) poén járműves aprításnál kerül elénk, az kifejezetten botrányos.
Nem mondom, hatalmas fíling a Dead Or





a harcrendszer sem segít, elvégre a megnyitható kombókkal fűszerezett harc is eléggé egysíkú (plusz néha meglehetősen kiforratlan és körülményes az irányítás): pattogunk jobbra-balra és felváltva nyomkodunk két gombot, ami néha hajlamos látványos helyzeteket hozni, de egy idő után mégis annyira unjuk az egészet, hogy már ez sem lesz képes kellőképpen lekötni. Idővel kapunk egy lőfegyvert is (néha ajándékokkal lepnek meg minket a családtagok), de konkrétan azt is inkább csak akkor fogjuk használni, ha mindenképpen szükség lesz rá.

Amin pedig én kifejezetten ledöbbentem, az a horrorfilmes kikacsintások teljes elbénázása, a ziccerek abszolút kihagyása. San Romero suli, O'Bannon farm, Fulci fun center. Nevek, amelyek a zombifilmek világában legendásak. George Romero felel az egész élőhalottas őrületért, Dan O'Bannonnak A nyolcadik utas: a Halál mellett a kultikus Az élőhalottak visszatérneket köszönhetjük, Lucio Fulci pedig az olasz horrorfilmes ipar egyik legnagyobb alakja, aki kifejezetten beteg élőhalottas mozikkal szórakoztatta a nagyérdeműt.
Mégis, hagyatékukból a róluk elnevezett pályákon semmi nem érződik, sőt Fulci épülete nem csak köszönőviszonyban nincs az elhunyt direktor munkásságával, de teljesen helyszínidegen ahhoz képest – az olasz mester trópusi szigeteken, okkult témákkal foglalkozó történeteihez képest egy játékteremben találjuk magunkat, ahol többek közt még Pac-Mant is sikerül megalázni.
Rendben, valamiért ezek az elnevezések csak tisztelgések a horrorfilmes ikonok előtt (nem, ilyen minőség mellett nem azok): akkor is, miért nem lehetett legalább pár vicces utalást elrejteni a pályákon? Vagy a helyszíneket a megfelelő közegbe helyezni?
Vagy a hullákat hasonlóra kreálni, mint az eredeti alkotók munkásságában?
Olyan kihagyott lehetőségek ezek, amelyek a minőség elemzése nélkül is botlásnak számítanak.
A főellenfelekről már volt szó, ám arról nem, hogy a rétestészta nyújtása a játék vége felé már odáig fajul, hogy az egyik utolsó boss-t már teljesen feleslegesen kell újra és újra, ki tudja, hogy hanyadjára leverni (pedig ő még mutatna valamiféle egyediséget is… no nem, egyéniséget már nem), míg a korábbi voodoo forma (Josey) egy az egyben a Saints Row-s Zimos koppintása.
Mint pedig olyan, kellőképpen idegesítő is.
A Lollipop Chainsaw-t szidhatnám még, de lassan befejezem, mert sok értelme nincs.
A gyűjthető extra cuccok feleslegesek



(telefonhívások, nyalókák, gyenge képek, a sztori alatt hallható zenék), a végigjátszással megnyitható Very Hard fokozat is öt-hat óra alatt teljesíthető, az online leaderboardos versengés pedig megmondom őszintén, teljesen hidegen hagy.
Nem ezt vártam, nem erre vágytam.
Buta, kőprimitív, amerikai stílusú agyhalál az egész, amiért remélem, elsősorban a Slither atyja, James Gunn a felelős, mert őszintén bízom benne, hogy a Grasshopper nem lőtte el az összes petárdáját, és kapunk még tőlük minőségi anyagot.
Vannak jó ötletek a Lollipop Chainsaw-ban is, néha még a hangulata is elkap, ráadásul az Arch Enemy Nemesis-ére zúzni egészen kellemes élmény, de a program közepétől megjelenő ötlettelenségre, a gyenge pályakialakításra sajnos nincs mentség.
Nagyon csalódott vagyok, és ebből az állapotomból a kicsit mókás bad ending sem tudott kimozdítani, pedig direkt arra voltam a legkíváncsibb.

Ismételhetném még magam, de nem teszem. A LC egy átlagon felülinek ígérkező, jó alapötletekkel, néhol stílussal megáldott darab, amely valahol nagyon félresiklott a tervezőasztal és a megvalósítás között.
Az átlagból a koncepció ellenére sem nagyon sikerül kiemelkednie, és azoknak, akik nem bírják a zombis témákat, talán még annyit sem képes nyújtani, mint nekem, így ők még egy-két pontot levonhatnak az értékelésből.
Az év eddigi legnagyobb csalódása, amelyhez a kiegészítő ruhákat csak azért fogom beszerezni, hogy a harmadik pályától legalább a látvány nyújtson majd valami kis élvezetet. Már ha egyszer erőt veszek magamon, és újra nekiesem.

6/10

Kiadó: ***WB Games*** Fejlesztő: ***Grasshopper Manufacture***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 4 ÉLVEZETI FAKTOR 5

CONSOLE CORNER

Böjtös Gábor





INVERSION

That the world's a better place when it's upside down, boy

Bár megállíthatatlanul közeledik az uborkaszezon, mégis, az utóbbi néhány hónapban jobbnál jobb játékok jelentek meg a piacon, amik bőven elégnek bizonyulnak majd ahhoz, hogy lefoglaljuk magunkat a tikkasztó júliusi-augusztusi melegben: Sniper Elite V2, Max Payne, Ghost Recon; csak hogy néhány nevet említsek a TPS akciójátékok kategóriájából. Ám azok, akik még ezek között sem találnák meg számításaikat, örvendezhetnek, ugyanis hamarosan újabb lövöldözős játék kerül a boltok polcaira: bár szinte az utolsó pillanatban esett be a szerkesztőség ajtaján a Saber Interactive gyermeke, amely ugyan nem kapott nagy reklámhadjáratot (jómagam is csak Petitől értesültem a szoftver létezéséről), mégis úgy gondolom, nem szabad szó nélkül elmenni mellette. Miért? Két oldal áll rendelkezésemre, hogy vegyes érzéseimet mindenre kiterjedő kritikába foglaljam.
Azonban mielőtt még belemerülnék az Inversion módszeres elemzésébe, mindenképpen tisztáznom kell veletek, hogy a program tökéletes iskolapéldája annak, hogyan kell jót, jó helyről… hmm, bevallom, ezen a ponton csöppet megtorpantak ujjaim a billentyűzet felett. Eredetileg egy enyhébb kifejezéssel szerettem volna lezárni a mondatot, de az igazság az, hogy semmi szépíteni való nincs abban, amit a fejlesztők elkövettek a játék megalkotásánál.
Loptak ugyanis, gátlástalanul és pofátlanul… ráadásul rengeteg helyről. Komolyan, az Inversion nem más, mint a nagy nevek legjobb alkotóelemeinek kavalkádja. Van itt minden, mint a búcsúban: fedezékrendszer a Gears of Warból, a biotikus képességeket majmoló erők a Mass Effectől, nullagravitációs pályarészek a Dead Space-ből, barbár, steampunk ellenfelek a Bulletstormból és még sorolhatnám.
Képtelenség elvonatkoztatni, egyedi alkotásnak tekinteni az Inversiont, és mégis mocskosul élvezetes tud lenni. Ezt rakjátok össze gyerekek…

Nos, mivel a teszt írásakor sem tudok mit kezdeni ezzel a paradoxonnal, így egy huszárvágással ugorjunk tovább, egyenesen a történet közepébe. Maga a program is hasonlóképpen nyit: az oly sokak által használt és kedvelt „in medias res" életérzéssel hajít bele minket az események közepébe, megspékelve azt pár rövid, néhány perces flashback jelenettel, amiket természetesen a kampány során teljes mellszélességben élhetünk majd át. Nagyon tetszett, ahogyan ezek a snittek visszaköszöntek Davis Russel rendőr (ehhez jön az egyszeri alkalomra érvényes „énvagyokakimegmentiavilágot" titulus) kalandjában, amely lényegében egy invázióról szól. Pedig a srácnak egész jó élete volt a Nagy Nap előtt: szerető feleség és gyermek várta otthon, a legnagyobb problémája pedig a mikuláscsomag helyes kitöltése volt… mindaddig, míg ez az intergalaktikus csürhe, a Lutadore fel nem forgatta a világát. Pillanatok alatt rombolták porig Davis városát, bónuszként pedig végeztek főhősünk nejével, a kicsit pedig magukkal vitték valahova a pusztába.
Szerintem a fent leírtak okán nem is igazán kell továbbmagyaráznom a játék legfőbb motivációját: „Meg kell mentenem a lányom!" – semmi más, csakis ez a mondat visszhangzik Davis elméjében. Őt nem érdekli, honnan jöttek a Lutadore-ok, sem az, hogyan képesek manipulálni a gravitációt. Nem keres okokat vagy miérteket: éppen ezért a játékost is arra kényszeríti a cselekmény közepéig, hogy felvegye a szemellenzőt és szinte gondolatok nélkül daráljon. Ami nem is lenne baj…
… csak éppenséggel nincs akkora érzelmi töltöttsége a játék első etapjának, hogy teljes mértékben át tudjuk érezni a Davis-t hajtó erőt. Hiába van kismillió átvezető, hiába a









partnerünk, akivel szóban folyamatosan konfrontálódunk ezzel kapcsolatban, egyszerűen kevés ahhoz a szoftver, hogy minket, játékosokat is megérintsen a dolog.
Személy szerint unottan masíroztam a kijelölt úton, miközben egyrészt az irányítás pontatlanságán bosszankodtam, másrészt viszont döbbenten adtam át magam az audiovizuális élménynek. Oké, nincs a „leg"-ek között az Inversion, de amit kapunk tőle, az bőven az átlagos jelző fölött tornyosul.
Ha már szóba hoztam a játékélményt és külcsint, úgy érzem, ideje bővebben is kifejtenem a második bekezdésben már taglalt, egyáltalán nem egyedi szegmensek kavalkádját. Alapjáraton az Inversion egy sima lövölde lenne akkor, ha a második, illetve a harmadik fejezetben nem jutnánk hozzá az idegenek technológiájához, amivel mi magunk is manipulálni tudjuk a gravitációt (Vagy valami egész mást? Nem lövöm le a poént, a történet során kiderül ugyanis, pontosan hogyan is működnek ezek a szerkezetek.). A Gravlinkkel – ugyanis ez a becsületes neve a cuccnak – nullagravitációs teret teremthetünk, tárgyakat foghatunk meg vele, amiket hozzávághatunk rosszarcú támadóinkhoz. A lőfegyverek és a Gravlink kombinált használata, néminemű fejlesztést követően idővel tökéletes gyilkológépet csinál belőlünk... Nem véletlenül hangsúlyozom ennyire a történet előrehaladását: a sztori első fele dögunalom és kínszenvedés, ám körülbelül az ötödik-hatodik fejezettől sebességet vált a cucc. Ekkorra már teljesen magunkénak érezzük majd az irányítást, ráadásul a grafika és a hanghatások is kiteljesednek, valamint egyre több információhoz jutunk azzal kapcsolatban is, hogy milyen magasztosabb célért küzdünk.
Ez számadatokban körülbelül három-négy órát jelent a teljes, hét-nyolc órás játékidőből, de én azt mondom, megéri a kínlódást.
Bár epikus pillanatokban nem igazán bővelkedik az Inversion, és nem maradnak majd olyan mély, örökre bennünk élő emlékek sem, mint egy Gears of War vagy Mass Effect végigjátszása után, de az a néhány scriptelt jelenet az adott pillanatban ütni fog.
Ennek ellenére a rombolható környezetben és magában a Gravlinkben is bőven maradt kihasználatlan potencia, ugyanis csak ott tudjuk használni a cuccot, ahol a pályatervezők ezt megálmodták.
De ez nem csak erre a szoftverre igaz, alapvetően most már majdnem minden játéknál elmondhatjuk azt, hogy „jé, itt az erő a kezemben, van fantáziám, mégsem üthetem át a drótkerítést egy autóval, mert a fejlesztők azt mondták: körbe kell mennem ezen a háztömbön". Azt sem értem például, hogy a koop élmény miért merül ki a „bakot tartok" és a „gyere, tartsd meg a csapóajtót, míg én átkúszom" típusú megmozdulásokban…
Úgy érzem, ideje végső konklúziót vonnom a Saber Interactive Inversionjéről.
Lassan indul a program, ráadásul B-kategóriás játékélménnyel, amit az csak tovább erősít, hogy megoldásait megannyi nagy címből érezzük visszaköszönni.
A történet előrehaladtával azonban élvezetes órákkal tudja megajándékozni a T. Játékost, aki a végkifejletet követően végül elégedetten állhat fel a fotelből, főleg akkor, ha barátja társaságában tolta végig a sztorit.
Tény, sosem ér majd bábeli magasságba a program, de visszagondolva a tesztidőszakra most, mikor ezeket a sorokat írom, több pozitívumot tudok felsorakoztatni mellette a képzeletbeli értékelőben.
A grafika meglepően részletes és éles, bár akad pár apróbb hiányosság (a robbanások effektje rontja csak az összképet, valamint az, hogy néha riceg a stuff), valamint összességében a történet sem rossz.
Kicsit rövid, a veteránokat pedig még a legnehezebb szinten sem izzasztja meg különösebben, de a kooperatív lehetőség, valamint az online multiplayer – már ha képesek vagyunk összeszedni egy szobára való társaságot – rövid időre megnyújthatja a szavatosságot. Mindezek ellenére a végső sorsa valószínűleg még így is a csere vagy az értékesítés lesz: nem hiszem, hogy évek múltán a doboz sokak polcáról figyelne vissza rám, de azt mondom, érdemes beruházni rá még akkor is, ha már túléltél pár hasonló kalandot.



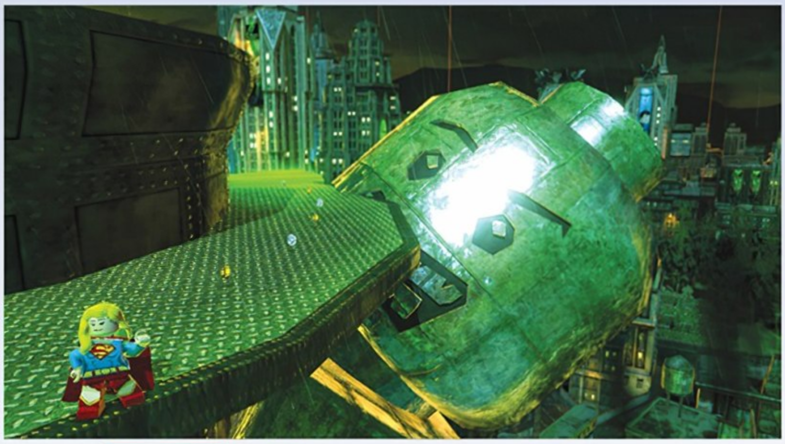


7/10

Kiadó: ***Namco Bandai Games*** Fejlesztő: ***Saber Interactive***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Dzsek





LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

Lego, Lego...Lego. A 2005-ös LEGO Star Wars: The Video Game egy olyan őrületet indított útjára, amelyet még az építőjáték hihetetlen népszerűsége ellenére sem gondolt volna senki. Hét év alatt tesztalanyunk lesz a tizedik cím, amely valamilyen filmes/képregényes témát dolgoz fel, LEGO-körítéssel tálalva. Magyarán drága kiadóink, látva a sorozatban lévő rengeteg „potenciált" (vagy inkább a végtelen csillió dollárt) még az évi egy megjelentetett szoftvert is kevesellték, így aztán nem is csoda: a széria tényleges fejlődésen aligha esett át. Persze, a Traveller's Tales ügyes gárda, az új köntös mögött mindig sikerült remekül, illuzionista módjára elrejteniük a tényleges fejlődés hiányát, és még az élvezeti faktor sem csappant, függetlenül attól, hanyadjára használták ugyanazt a koncepciót.
Engem őszintén szólva ez nagyon idegesített. Fel nem tudtam fogni, hogy lehet még mindig élvezetes, még mindig szórakoztató a nyolcadjára elsütött recept, hogy létezik az, hogy még mindig úgy veszik a sorozatot, mint a tinilányok májusban a fogamzásgátlót?

A LEGO Batman 2: DC Super Heroes azonban most más eset. A Traveller's Tales csapatában 2005 óta először döntöttek úgy, hogy ha változtatás nem is, egy kis extra fűszer mindenképpen ráfér a receptre.
Az elképzelés remek, a megvalósításban érezni az igyekezetet, ugyanakkor legnagyobb sajnálatomra a dolog visszafelé sült el, és a LEGO Batman 2 sok szempontból felemás összképet alkot, és hiányzik belőle a korábbi epizódok dinamizmusa.

Ahogy már említettem: dühített a széria sikere, és az, hogy a kreativitást mellőzve is ennyire szuper hangulatot tudnak varázsolni, ám végső soron tehetetlen voltam a megdönthetetlen csodarecept ellen: mindet élveztem.

Az első perctől az utolsóig, hatalmasakat nevettünk (merthogy annyi kábítószerre sajnos nincs pénzem, hogy csak egyedül játsszak velük), fergetegesen jól szórakoztunk.
Nem indult ez másképp most sem: elkezdődött az első átvezető videó, ahol Bruce Wayne és Lex Luthor közül kerül kiválasztásra az „Év embere" díj, egy díszgála keretei között. A dizájn ötletes, a karakterek szövegei mókásak... várjunk csak, hogy a MICSODÁJUK?? Igen, bizony úgy van. A LEGO Batman 2-ben a karakterek beszélnek…
…és jajj, hogy miért teszik mindezt.
A korábbiakban olyannyira jól működő, kizárólag vizuális humort sikerült elcsépelt, béna szóviccekre cserélni, így előbbiből jóval kevesebb maradt, mint ahogy azt korábban megszoktuk. Maradjunk annyiban, hogy Danny Elfman fantasztikus zenei aláfestése az egyetlen oka annak, hogy a füleimből nem csináltam origami útmutatót.







Na mindegy, felpofozom magam, túllépek rajta, ez még mindig szórakoztató.
És tényleg az. Az első pálya pontosan azt hozta, amit megszoktam a szériától, így hamar nyugtáztam magamban: bár ezúttal sem sikerült az égvilágon semmit fejleszteni, a hangulat azért a régi. Szerencsére később kiderült, hogy előbbiről tévedtem, és sajnos az is, hogy utóbbiról is...
Az első két pályából hamar kiderült, hogy a játék kicsit szabadabb pályadizájnra alapoz (ahogy azt már a LEGO Indie 2 is tette), mindkét karakter egyedi(!) képességeire-eszközeire hagyatkozva, külön utakra küldve őket. Ez alapvetően remek elképzelés, csak nem sikerült makulátlanul megvalósítani. Mivel a szoftver alapvetően kétszemélyes élményre alapoz, így bár egyedül is abszolválhatóak a feladatok, nyilván az a legfontosabb, hogy ez miképp működik párosan.

Egészen addig jól, amíg nem kerül sor a képernyő felosztására.
Merthogy az osztott képernyő annyira degenerált, súlyosan fogyatékos módon lett megoldva, hogy az több helyen tette komoly próbára a türelmemet.
Kétféle lehetőségünk van az osztott képernyős játékra: fixáltan vagy dinamikusan felosztott. Utóbbi egy valódi káosz.

Bár megvan az az előnye, hogy csak akkor oszlik fel a kép, ha tényleg szükség van rá, és túllépnek bizonyos távolságot a szereplők, ez sem kárpótol minket azért, amit ezt követ: egy igazi epilepsziaroham. A kamera soha nem azt mutatja, amit kellene, tulajdonképpen olyan összképet adva, amiben egyik játékos sem tudja megmondani, pontosan mi is történik a képernyőn. Ráadásul az is sokszor előfordul, hogy bár a távolság nem nagy a két játékos között, egy akadálynak/válaszelemnek köszönhetően úgy fordul a kamera, hogy mindkét játékos pont olyan szinten lásson rá a dolgokra, hogy annak semmi haszna ne legyen (egyszerre legalább egyvalaki átláthatná a helyzetet).
A rögzített képfelosztás már sokkal inkább emberbarát: bár operatőrünk itt is sokszor teljesen értelmetlenül lövi be számunkra a látóteret, azért az többnyire átlátható.
Csak így meg kell szoknunk, hogy mindig csak a kép töredékét látjuk, akkor is, ha ez nem lenne indokolt. A nagyobb/kevésbé lineáris pályaszerkezet már az elmúlt pár LEGO-játékban szerepelt, így ez nem volt nagy újdonság, maximum az egyedi képességeinkkel történő csapatmunka számít annak. Azonban a második pálya után már kimutatja a program azt, amiben új útra tért: nyitott, bejárható világ, Gotham City formájában.









Na, ha valami, ez elég nagy újítás, nem? Ez alapjaiban különbözteti meg a LEGO Batman 2-t a korábbi epizódoktól.
A lineáris történetvezetés és pályaválasztás egy nyitott, bejárható városra lett cserélve, melynek kiindulási pontja, és a játék folyamán állandó központja a Batcave, a jó öreg barlang. Ennél fogva aztán a pályák nagy részére nem tudunk egyik pillanatról a másikra eljutni, oda kell érnünk magára a helyszínre. Erre pedig rendelkezésünkre áll a Batmobil és rengeteg egyéb megnyitható jármű is. Természetesen nem csak az új pályák megnyitásához használhatjuk ezeket, bármikor kedvünkre furikázhatunk a városban.
Mivel nem vagyunk egy járműhöz kötve, itt szintén járhatunk külön utakat, ám én ezt nem kifejezetten javaslom, mert úgy hamar beleununk, lejjebb majd el is mondom, hogy miért.
A város relatíve nagy, rengeteg extra elrejtett tartalommal, küldetéssel és feladattal felszerelve. Az biztos, hogy Gotham városában bőven akad majd tennivalónk, olyannyira, hogy címünk egyértelműen az eddigi legnagyobb tartalommal megpakolt LEGO-szoftver.
A probléma csak ott van, hogy akármennyire nagy a város, akármennyi rejtett aprósággal van tele, akármennyi járművel is járhatjuk be, ezt sajnos nem fogjuk maradéktalanul élvezni. Ennek pedig két döntő oka van.
Egy: a járműirányítás katasztrofális.
De olyannyira, hogy ezekhez a részekhez képest a NeverDead egy játszi könnyedséggel kezelhető program. Úgy éreztem magam, mintha a legújabb Stohl András szimulátorral játszanék. A kocsi/motor mindenhol farol, csúszik, megy neki mindennek, beszorul, felborul, mindegy mit csinál, csak tuti nem azt, amit te akarsz. A legkevesebb frusztrációval akkor számolhattam, ha úgy döntöttem, tényleges haladás helyett inkább céltalanul, sorozatosan elütöm Robint. Az mindig sikerült. A nyitott világ másik nagy problémája a kihaltság. Többször úgy éreztem, mintha inkább a 28 nappal később LEGO-változatát játszanám, némi Batmanes körítéssel.
A város központjain persze akad néhány ember, de ők is inkább egy poszt-apokaliptikus világ túlélőtáborának lakóira hasonlítanak, mintsem tényleges városi tömegre. Hiába szól Danny Elfman zenéje, hiába ülsz a Batmobilban – ha nincs lakosság, egyszerűen nem jön át Gotham hangulata, és csak elunod magad abban a szétszórt, nehezen átlátható világban, amit a LB2 nyújt.
Mert igen, az nagyon szétszórt. Minimap helyett az Arkham Cityben is használatos tájolót kaptuk az életerőnk fölé, a különbség csak az, hogy ott használni is lehetett, így meg inkább emlékeztet az egész egy vízszintesen forgó félkarú rablóra.
Térképes gomb nincs, az egész várost egyszerre csak a járműválasztási pontokon láthatjuk át, azon túl maximum találgathatunk, hogy éppen hova sikerült elkeveredni. Így hiába vagyunk tele rejtett tartalommal, ha egyrészt azokat nem találjuk meg, másrészt az azokhoz vezető utat halálra unjuk.

Nem haragudnék én annyira erre a nyitott világra, ha nem lennénk belekényszerítve. Persze logikus, hogy nem akarják a hatalmas újítást elhanyagolva látni a fejlesztők, de én úgy érzem, ez a funkció még messze nem állt készen, és itt nem az általam tesztelt debug verzió agybeteg bugjairól beszélek (arról egy újabb négy oldalt tudnék írni, frenetikus volt). Persze, a nyári szünetbe lépő fiatal srácoknak a csendes júniusban ideális választás a játék, de erre még bőven fért volna fejlesztés. Kár, hogy egy félkész mechanikára vagyunk erőltetve, amikor a korábbi még mindig remekül működik.



Ugyanis a klasszikus pályák továbbra is pont ugyanolyan élvezhetőek, mint régen (már amikor épp nem akarjuk az operatőrt rituálisan kivégezni). Továbbra is a LEGO-környezet zúzására és összeépítésére alapoz a játékmenet, Batman világának egyedi megoldásaival kiegészítve: kütyük, batarangok és saját különleges képességekkel bíró ruhák, ráadásul a játék későbbi pontján a DC szereplők egy része is beszáll a buliba, és olyan hősökkel lesz lehetőségünk harcolni, mint Superman, Green Lantern és Flash. Egyébként itt jegyezném meg, hogy annak ellenére, hogy a játék alcíme „DC Super Heroes", mennyire kis hangsúlyt helyeztek a többi karakterre (a játék első harmadában jelen sincsenek).

A pályák tele vannak gyűjtögetnivalóval, egészen biztos, hogy legkorábban második-harmadik





nekifutásra fogjuk csak kimaxolni a szintek jelentős részét, megnyitva így újabb ruhákat/karaktereket (melyekből egyébként ismét rengeteg van), sőt a korábbiakhoz képest újdonságként járműveket is. Ez és a (bármennyire is félkész, de azért tartalmas) város rendkívüli módon megdobja a szavatossági időt, így a LEGO Batman 2 egyik legnagyobb, tagadhatatlan érdeme, hogy minden korábbi epizódnál nagyobb és tartalmasabb. Azonban sajnos azt kell mondjam, hogy grafikai téren inkább visszalépést tapasztaltam, mivel a hatalmas bejárható teret nem sikerült olyan részletgazdagon, és főleg nem stílusosan ábrázolni, mint a lineáris, jól megtervezett pályákat. Az összkép felemás: ott vannak a cuki, LEGO-s dizájnnal megáldott pályák/karakterek és járművek, az ugyanilyen szép elemekkel díszített, de alapjaiban sajnos igen csúnyácskán megoldott városban.
És pont ugyanilyen közepes eredményt alkot a hang, a remek, sőt fantasztikus zenéivel és hangeffektjeivel, ugyanakkor az összképet jelentősen rontó szinkronnal, mely gyakrabban idegesítő, mint vicces (azért ezt megköszönhetjük a szövegkönyv írójának is).

Na, már megint ugyanott voltam, mint múlt hónapban, de most úgy döntöttem, fordítva állok a dolgokhoz. Akkor hatot adtam egy olyan játékra, amire hetet is lehetett volna, és most hetet fogok adni egy olyanra, amire hatot is szánhatnék. És meg is mondom, hogy miért értékelem jobban azt, amit most kaptam a LEGO Batman 2-től, mint amit múlt hónapban a Prototype 2-től.
Mindkettő egy kiváló alapreceptet kapott kézhez, mely sémán változtatni kockázatokkal járhat, és a végső siker is megkérdőjelezhetővé válhat. A különbség a hozzáállásban keresendő. A Radical Entertainment csapata nem akart, vagy nem mert változtatni, hozzányúlni egy jó recepthez, gyakorlatilag ugyanazt a produktumot kiadva újra, némi változtatással. Sokat nem veszíthettek, a szoftvert veszik/szeretik/játsszák, és az olyan alapvető, a videojátékos iparban is fontos értékek, mint a kreativitás, gyakorlatilag teljesen feledésbe merülnek.
A Traveller's Tales csapata viszont mert hozzányúlni ahhoz a koncepcióhoz, ami már kilencszer tökéletesen működött.
Lehet, hogy nem sült el minden téren jól, és az is lehet, hogy tele van égbekiáltó hibákkal, nem forrt ki végül annyira, mint azt az eredeti elképzelés szerint akarták, de én ezt többre becsülöm. Elvégre a P2-vel nem sokat lehetett veszíteni: én itt tépem a számat, szigorúan rádobok egy hatost, és ugyanúgy megveszi mindenki. A LEGO receptje még többször elsütött poén, a fejlesztőknek aztán még annyira sem fáj, hogy esetleg a szaksajtó egynéhány embere már fel-felhördül, hogy mégis miért nem történt semmi újítás. Így is megvette volna mindenki. És mégis, egy nem akármekkora vérfrissítésen ment keresztül a játékmenet, új lehetőségeket megnyitva a széria előtt.
Ez most egy új irány, amit ha elsőre nem is sikerült makulátlanul megvalósítani, legalább az alany elindult az új úton.

Amikor Peti felhívott, hogy a LEGO Batman 2-t kapom tesztelésre, én már előre eldöntöttem magamban, hogy engem most nem fognak meghatni a tündibündi édes kis karakterek, a gyermeki, magamfajta infantiliseknek szánt humor, és kőkeményen fogom osztályozni a szoftvert. Ahogy mondtam, engem régóta idegesített a széria egyhelyben toporgása, és ha tizedjére is ugyanazt akarják nekem eladni, úgy dobom rá a hatost, mint annak a rendje. De szerencsére nem így történt, így bennem végső soron (egy nagy adag jóindulattal hozzáállva) pozitív összkép alakult ki a sorozat legújabb epizódjáról.
Nem hibátlan, nem tökéletes, de legalább valami új. Egy ezt a koncepciót sikeresen alkalmazó harmadik résznek kifejezetten örülnék, pláne akkor, ha a karakterek újra elhallgatnának. Addig is mindenki, aki eddig élvezte az egészet, adjon egy esélyt az új jövevénynek is, hiszen több kreativitást fog felfedezni benne, mint a széria elmúlt négy-öt tagjában együttesen. Kisgyerekeknek, gyermeklelkű felnőtteknek (és korosztálytól függetlenül a lányoknak) pedig még mindig az egyik legjobb választás. Ha meg nem tetszik, ősszel úgyis jön a LEGO Lord of the Rings.





7/10

Kiadó: ***Warner Bros. Entertainment*** Fejlesztő: ***Traveller's Tales***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DTS***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 7

CONSOLE CORNER

rolmanus

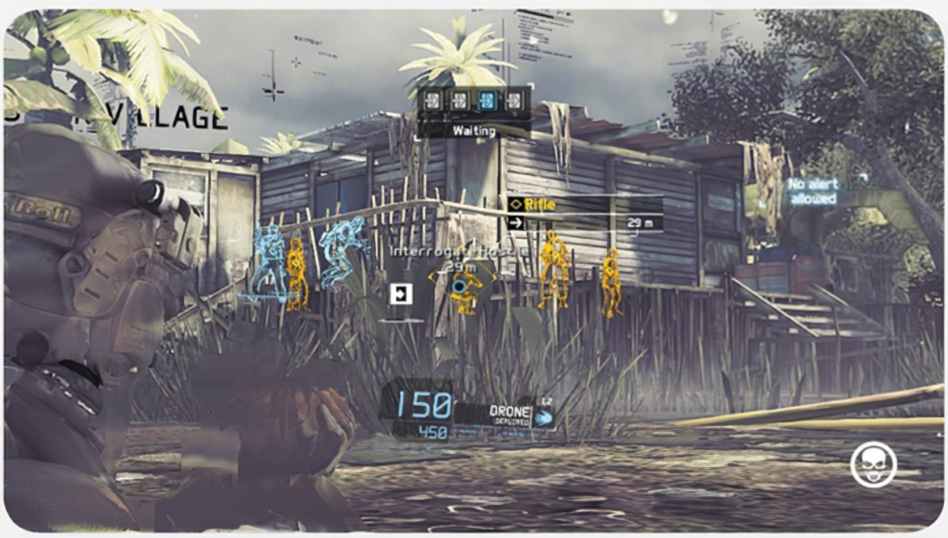




Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier

High-tech szellemek a harcmezőn

A '90-es évek végén, illetve az ezredforduló elején berobbant Medal of Honor, Call of Duty, Battlefield és Brothers in Arms címeknek egy közös pontjuk volt: a témaválasztás, vagyis a második világháború. Az idő előrehaladtával azonban már szinte semmi újjal nem tudtak szolgálni a fentebb említett játékszériák, aminek köszönhetően az érdeklődés is jócskán alábbmaradt az egy-egy éppen aktuálisan megjelenő anyag körül. Ezt orvosolandó, a készítők áthelyezték a történetek cselekményét a jelenbe és némiképpen a jövőbe is. Ennek a folyamatnak egyetlen „túlélője" volt csupán, a Gearbox fentebb említett BiA-sorozata, melyet évek óta mély hallgatás övez. A Ubisoft már ebbe az újhullámos időszakba, a modern hadviselés korszakába állítva dobta piacra taktikai TPS-ét, a Ghost Recon: Advanced Warfightert, aminek folytatását képzi e cikk alanya, a Ghost Recon: Future Soldier.
A katonai témákkal operáló író nevével fémjelzett játék bejelentése több mint két éve történt, megjelenését pedig eredetileg 2010 végére datálták, vagyis abba az időszakba, amikor ez téma közel sem volt még olyan szinten elterjedve, mint mostanság.
Talán ennek is köszönhető, hogy a rendelkezésemre bocsátott végleges tesztpéldány már korántsem tudott annyira lenyűgözni, mint azt tette anno a promóciós időszakában a különféle kedvcsináló videóival és képeivel. Krisz és Böjti kiválóan bemutatta a Konzol Magazin előző számában a progi szingli és multiplayer szegmensét a preview verziónak köszönhetően, így én az ott leírtakat igyekszem kiegészíteni a személyes élményeimmel és meglátásaimmal.
Kezdeném azzal, hogy az általam is kipróbált multiplayer béta látványvilágához képest semmi érdemi változást nem véltem felfedezni a végleges változatban, vagyis továbbra is megkopott, a középmezőnybe éppen csak bejutó grafikával rendelkezik a stuff. Igen illúziórombolóan hatottak rám az alacsony felbontású textúrák, illetve a rendkívül statikus környezet. A játék grafikus motorját a Ubisoft saját terméke, a YETI nyújtja, ami 2006-ban debütált és bizony sok változás azóta sem érte. Ez sajnos meg is látszik a játékon. Persze vannak benne látványos megoldások, mint pl. az optikai álca működése, illetve a hófúvások és homokviharok, ám amikor a karaktereken átmenő növényzetet, betonszilárd sátrakat, sérthetetlen tereptárgyakat és hasonló, évekkel ezelőtti szinten álló elemeket láttam, igen lehangolódtam.
A játékot persze botorság lenne (és nem is szabad) csak a technikai oldala alapján megítélni, így nézzük a játékmenetet.
Ez a szegmense a programnak igen kellemesre sikerült. Remekül működnek a game által biztosított fegyverek és technikai eszközök, amiknek jelentős része vélhetően még csak a tervezőasztalokon létezik. Mivel a fegyverarzenál és az egyéb jövőbeli kütyük jelentős előnyt biztosítanak, érdemes a stuffot eleve a legnehezebb fokozaton elkezdeni, mert ellenkező esetben a kihívás sajnos közel a nullára redukálódhat.
A game felvonultatja a manapság ebben a stílusban elvárt elemeket, úgymint a fedezékrendszeres tűzharcot, a lopakodós szekvenciákat, az epikus in-game mozzanatokat, és végül, de nem utolsó sorban az online és offline is játszható kooperatív kampányt. Változatos helyszíneken, változó napszakokban és időjárási viszontagságok között kerül bevetésre a Szellemosztag.
A szoftver Xbox360-as verziójában támogatást élvez a Microsoft Kinect vezérlője is, ami a játék Gunsmith módjában került beépítésre. Ezzel az opcióval a küldetések megkezdése előtt a fegyverarzenálotokat kézmozdulatokkal és hangparancsokkal választhatjátok ki, illetve alakíthatjátok kedvetekre a kiválasztott vasakat. Az anyag PS3-as változatában a Sony Move kontrollere hivatott megvillantani a fenti kis extrát, ám igen nagy arcon csapás volt számomra, hogy a fejlesztők a továbbiakban nem is fáradtak a kiegészítő támogatásával, ergo magát a játékot nem lehet ezzel az irányítóval kezelni. Érthetetlen. Megemlítendő, hogy szintén Sony-exkluzív fícsör a 3D jelenléte is, de talán mindenki jobban járt volna, ha ez kimarad. A szemnek kifejezetten zavaró, a síkokat szó szerint összekeverő képi anomáliáknak lehetnek szemtanúi az opció elszenvedői.
A nagyjából 10 órányi, hálózaton is tolható kampány mellett megtalálhatók az elmaradhatatlan többjátékos opciók is, amik között kifejezetten csapatorientált játékok állnak rendelkezésre. A kompetitív módok mellett még egy Guerilla elnevezésű lehetőséggel is kecsegtet a játék, ami az igen népszerű, hullámokban érkező ellenfelek likvidálását tűzi ki céljául. A programon sajnos en bloc érződik az idő vasfoga, és semmi kiemelkedőt nem képes nyújtani, abszolút az átlag lövöldék sorába állítható be.



7/10

Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Ubisoft/Red Storm***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD5.1***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Foxhound

CONSOLE CORNER





GAME OF THRONES

George R. R. Martin díjnyertes regénysorozata, A tűz és jég dala (A Song of Ice and Fire) elképesztő sikereket könyvelhetett már el. Növekvő népszerűsége előbb az HBO által elkészített és sugárzott Trónok harca-sorozathoz vezetett, majdan eljött az idő, hogy megjelenjen az első konzolos játék is (ugyanis az A Game of Thrones: Genesis című alkotás csak PC-re jelent meg).
Egy RPG alapú GoT-játékra már igazán sokan vártak, de vajon a Cyanide Studio elképzelése méltó lesz a Vas Trónhoz?

Árulás, gyilkosság, összeesküvés, szex, vér, dráma, váratlan fordulatok, nagyszerű karakterek és történetvezetés; mindezek miatt olyan lebilincselő a sorozat/könyv, illetve Westeros világa. Annak ellenére, hogy Martin fantasy-je egy kitalált világban játszódik, nagy hatással volt rá a középkori történelem, elsősorban az angliai Rózsák háborúja (1455-1485). A lovagi tündöklés mellett nagyszerűen ábrázolja a társadalmi különbségeket, és nem különösebben lehetne fekete és fehér alapon beskatulyázni a karaktereit.
Mindenkinek vannak pozitív(abb) vagy negatív(abb) cselekedetei, melyek elsősorban az egyének által meghatározott célokból, vágyakból, vagy hibákból fakadnak.

Az egész univerzum méltán élvez megbecsülést a rajongók részéről, nem véletlenül söpört be annyi díjat, így a siker adott volt a játékhoz is.

The game of decent story

Ahelyett, hogy a könyv/sorozat történéseit keltették volna életre a készítők, a cselekmény néhány hónappal a már ismert események előtt játszódik.
Robert Baratheon uralkodásának idején, két főhős szemszögéből élvezhetjük a fordulatos sztorit, amely ugyan nem éri el az eredeti mű szintjét, de egész élvezetesre sikeredett.
Kezdetben Mors Westford bőrébe bújunk, aki a Night's Watch veteránjaként vesz részt a szövevényes történetben.
Második karakterünk pedig Alester Sarwyck lesz, aki 15 évvel ezelőtt elhagyta nemesi családját és vörös papnak állt, ám apja halálának hírére visszatér, és a temetés alatt látott kálvária miatt úgy dönt, élni fog nemesi rangjával és az uralkodó család élére áll. Mindkét karakter kapcsán az első benyomásom az volt, hogy a fejlesztők meglehetősen sok Assassin's Creedet toltak, hisz' azok mindketten rejtélyes, csuklyás alakként jelennek meg.



A sztori fejezetekre van osztva, melyekből összesen 16 leledzik a játékban, és egyszer Mors-szal, majd utána Alesterrel fogsz kalandozni. A történet egy titokzatos leányzó megtalálása körül forog, s lehet, mondanom se kell, de idővel mindkét szál szépen lassan összefonódik. A játék során rengeteg párbeszédben lesz részünk, amiket a készítők úgy dobtak fel, hogy dönthetünk, hogy az adott karakter mit is válaszoljon. Ezek a válaszadási lehetőségek nagyban befolyásolják az egyes küldetések, események kimenetelét: dönthetünk életről-halálról, vagy arról, hogy mennyire feleselünk a királynővel, és emiatt négy különböző befejezése van a játéknak.
A sorozatból néhány már ismert karakterrel is találkozni fogunk (pl. Commander Mormont, Cersei Lannister), és a menübe belépve rövid kódex bejegyzéseket elolvasva zárkózhatunk fel jobban az eseményekhez.
Politikai intrikában, a pórnép okozta konfliktusban nem lesz hiány, és viszonylag mindenki motivációja könnyen érthető.
Viszont a jó történet még kevés, hogy egy játékot élvezetesnek nevezhessünk, és a GoT esetében ez különösen igaz.

The game of lame gameplay

Kezdetben Mors karakterét alakíthatod kicsit kedvedre, de csak képességek terén.
Három harcmodor (kaszt) közül választhatsz, majd néhány tapasztalati pontot, tulajdonságot oszthatsz ki, valamint egy skill-fán is elindulhatsz, hogy milyen támadásaid legyenek első körben.
Mindezeket Alesternél is el kell végezned, természetesen más-más elemekkel.
Mors hűséges társa egy nem annyira barátságos kutya, így az egyik mellékképességed a blöki irányítása, valamint támadásra sarkallása, Alester pedig vörös papként a tüzet képes irányítani. A harcrendszer valósidejűnek álcázott, de egyébként körökre osztott „üsdvágd, nem apád, nem anyád" RPG.
Sajnos végtelenül unalmasra lett megalkotva az egész. Harc alatt az ellenfelek (félig) automatikusan választódnak ki, majd az életerőd és energiád alatt látható három slotba rakhatod szépen sorban, egymás után, hogy milyen támadásokat akarsz intézni.
Ha csak az akciógombot nyomod, akkor megy a szimpla támadás, viszont a fenti ravaszgombokkal be tudod lassítani az időt (a harc ugyanúgy folytatódik tovább), és az ekkor megjelenő menüből további extrém támadásokat is kiválaszthatsz.

Idővel azt veszed észre, hogy hiába fejlődsz, és nyílnak meg új képességek, max. 2-3 támadást fogsz alkalmazni, ha nem csak egy gombot nyomkodsz állandóan.
A csatákban vannak társaid is (íjászok, lovagok stb.), az ő támadásaikat is beállíthatod, de így sem lesz sokkal érdekesebb a harc. Ha egyszerre több ellenfél ront rád, kicsit átláthatatlan katyvasszá válik az egész, nehéz lesz olvasni, hogy most éppen ki üt kit. Elmozogni felesleges a támadások elől, akár több méterről is kivégezhet egy kardcsapás, ha neked lett intézve.
Pénzt, valamint fegyvereket és további felszerelést többnyire a lekaszabolt ellenfelektől tudsz lootolni (és még a pályákon van néhány elszórva), vagy mehetsz a boltba shoppingolni. Sajnálatosan nem egy nyílt világot tár elénk a játék, emiatt a felfedezés élménye maximum a városokra, épületekre korlátozódik. A városok közti utazást a világtérképen jelzett ikonokra bökve tudjuk kivitelezni, és sajnos a történet is olyannyira lineáris, hogy szabad kalandozásban nem igen van részünk (csak néhány mellékküldetés van, azok sem túl lebilincselőek).
A közlekedés sem mindig a legegyszerűbb. Mini-mapnek pedig nem nevezném, ami a felső sarokban található, hisz' csak egy nyíl jelzi, hogy merre is van a cél, amit el kellene érnünk. Sokszor elkallódhatunk, és az sem mindig egyértelmű, hogy most az emeleten van a megoldás, vagy nem.
Mint már említettem, Mors képes irányítani a blökijét, így néhány küldetés abból fog állni, hogy FPS módon megyünk le kutyába, és ki kell szimatolni az adott embert vagy tárgyat. Olykor lopakodni is kell az ebbel, hogy ne vegyenek észre és rúgjanak fel, mint egy lábtörlőt, viszont ha jó időben ráugrunk a delikvensre, akkor át is haraphatjuk a torkát. Alester a tűz segítségével titkos utakat képes felfedezni, és néhány puzzle-be is belebotlunk a játék során. A játékélmény nem lett valami túl velős, és sajnos a kivitelezés sem javít mindezen. Sőt…





The game of poor presentation

A GoT igazán jó példája, hogy a mostani elvárásokhoz és egy ilyen kaliberű játékhoz már kevés az Unreal Engine 3; kellene már az új verzió. A textúrák és a karaktermodellek nagyon nem szépek, nagyjából minden csak egy hatalmas pixelhalmaz, a képfrissítéssel vannak gondok, az animációk akadoznak, és akkor még nem is beszéltünk a temérdek bugról. A fényviszonyok sem a legideálisabbak, olykor szinte semmit nem látni, és találkozhatsz kék kutyával vagy lila prostival is. Karakterdesign szempontjából a két főhős és a főbb szereplők lettek viszonylag kidolgozva, de nagyon sok klón karakterbe fogunk belefutni. Ráadásul a lusta készítők még pont egymás mellé is pakolják a kinézetre teljesen megegyező figurákat, akik ezt még tetézve teljesen ugyanúgy mozognak (pl. integetnek) is. Igazán olcsójános megoldás, de még több ilyenre lehet számítani.
Muzsika terén a sorozat főcímdala az egyetlen, ami igazán fülbemászó, viszont a játék alatt csak egy letargikus „semmi-zene" hallható; az is a végtelenségig loopolva.
A szinkronhangok kicsit ridegek, de még tűréshatáron belül vannak, az egyéb hangok és zörejek pedig néha kimaradoznak. A kézi páncélokat minden karakter a hátán hordja, ha épp nem csatában van, de igen furán hat, hogy ezek csak úgy lebegnek az emberekre téve. Áthatolható tereptárgyakkal, ajtókkal gyakorta fogunk szembesülni, valamint számomra az is zavaró volt, hogy simán vannak olyan személyek, akik két különböző (egymással ellenséges) klán, ház ruházatát és páncélzatát viselik.

Akik szerettek volna felmászni a hatalmas Fal tetejére, vagy felfedezni Westeros vadvilágát és táncolni a rémfarkasokkal, azok csalódni fognak a játékban. Hiába dolgozott George R. R. Martin a készítőkkel együtt a történet kialakításában, szerintem kevesen fognak eljutni a történet végére az unalmas játékélmény és a pocsék megvalósítás miatt. Viszont a fanatikus Trónok harca-rajongóknak okozhat a játék néhány kellemes órát.



5/10

Kiadó: ***Atlus, Focus Home Interactive*** Fejlesztő: ***Cyanide***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 4 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 5

JediEco

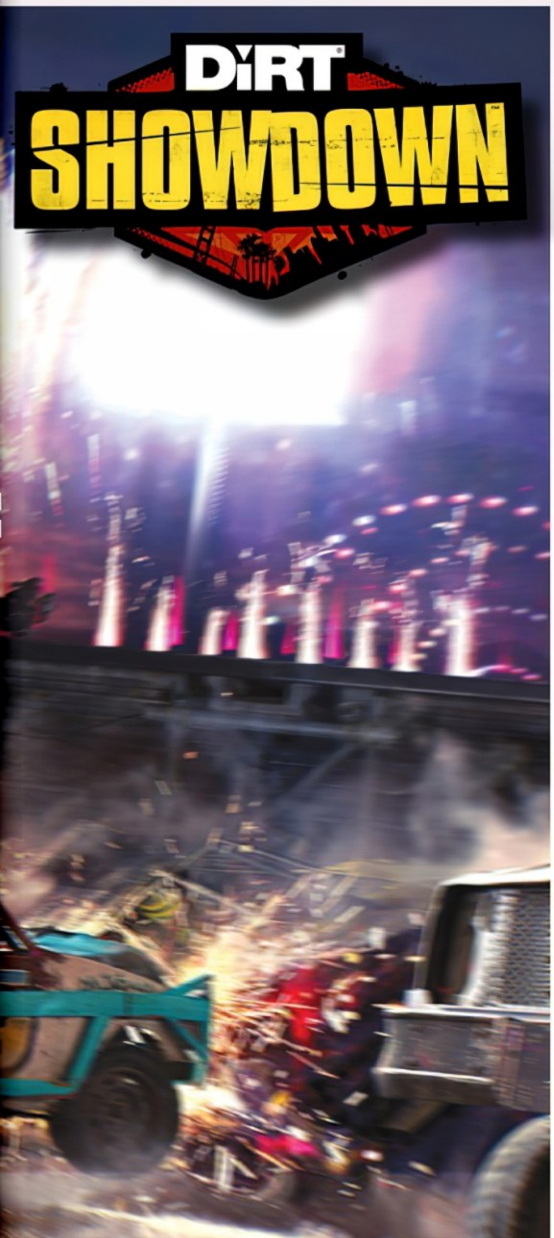
CONSOLE CORNER





Totál Kár!

Amilyen gyorsan és váratlanul, a DiRT 3 megjelenése után pár hónappal bejelentették, hogy a nyár elején (tavasz végén) megint a „sárban" gázolhatunk (egy régóta várt és áhított GRID 2 helyett), olyan gyorsan villant át az agyamon, hogy ez bizony necces lesz; ám videók alapján nem ítélünk, így hát kíváncsian vártam, mi kerekedik ki ebből a nem várt gyermekből.
Nem meglepően, a mai száguldozós próbálkozások legtöbbjére jellemző módon egy újabb megosztó, kinek a rali, kinek a Showdown kerekedett a kerekek köré.
A DiRT ebbéli kivetülése nem több és nem kevesebb, mint a következők: roncsderbi csak mert jól esik, roncsderbi változatos formákban, roncsderbi elvetemült módokon, és persze a Ken Block féle vagizás, mint gumi- és környezetbarát bónusz.
Míg meglátásom szerint sokaknál kiveri (kiverte) a biztosítékot ez az anyag, aközben egy álomba is ringathatjuk magunkat: a Codemasters majd ezen az alcímen folytatja ezt a szálat, miközben a számozott DiRT-részekben már komolyabb, Block-olásgátlóval felszerelt, mély, a sportág felé tisztelettel nyúló ralis alkotásokkal örvendez-





tetnek meg minket, s ápolják (élesztgetik) réges rég még toronymagas reputációjukat. Arról se feledkeznék meg, hogy anno a Destruction Derby-k bennem is mély, pozitív nyomot hagytak, tehát abszolúte nyitott voltam a széria egy mai formájára, újragondolására.

A Showdown szóvirág „leszámolás" jelentését választva annak kettős értelme a játék általi produkcióban jóformán materializálódik. Egyrészt az egész dzsemburi a többiek ellen, másrészt a zsebünk irányába.
Tudni illik igencsak afféle kiegészítő lemeznek hat a játék, annak ellenére, hogy az élettartama mondhatni korrekt (8+ óra, no persze nem a legledérebb fokozaton), és ha nem reppent volna hozzám tesztelésre, akkor komolyan szívtam volna a fogamat, hogy miért nem használtam a legendás Console Corner játékcsere oldalát (beáldozva olyan pixelmérföldkövet, mint a Crash Time 4), s hozta el nekem pár Mátyásért a gyalogkakukk gyorsaságú TradeCenter.
Nos, az efféle szubjektivitást mellőzendő, íme az ideális játszótér mindenkinek, aki nem csak tisztán szeret nyerni, sőt egy olyan hely, ahol az ámokfutást a lehető legjobban jutalmazzák. Bár a körítés ralira hajaz, az igencsak erősen árkádos irányba eltolt kezelhetőségnek köszönhetően rögvest megtapasztalhatjuk, hogy a csutkagáz, a kormánycibálás simán belefér, vagyis Hawaii van emberek, nem kell a FÉK, eképp merülünk is alá a csillió forintnyi felszerelés leamortizálásába.

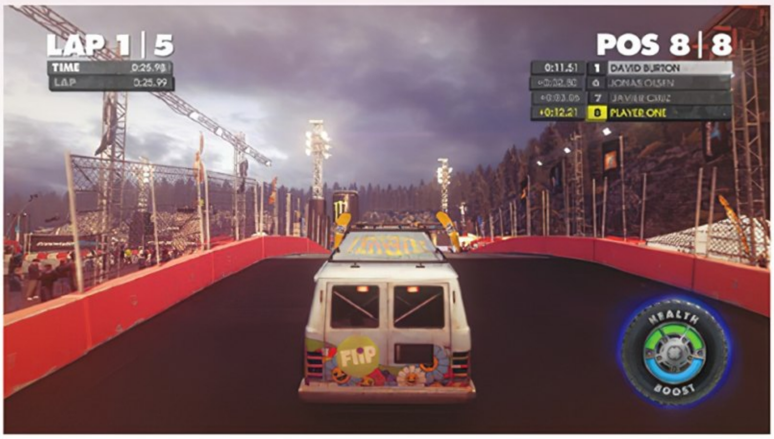
Ezt az egyszerűsítést fokozza, hogy manuális váltásra nincs lehetőség, a kasztni alatt dolgozó segédelektronikák (kipörgésgátló és társaik) szintén kikapcsolhatatlanok – ha a 3. részben kicsit nehéz volt a Gymkhanában egy performansz előadása, nos az itt szinte gyerekjátékká vált. Olyannyira, hogy még kilométeróra sincs a kijelzőn, csak egy Health- és Boost-csík (utóbbi önmagától lassan, vagy a többiek ellen elkövetett galádságokkal gyorsabban feltölthető).
Csupán két nézet van, és ehhez még jön a Michael Bay féle mindenhol villan-durran valami körítés a korábbi részekből ismerős helyeken, mint például L.A., Nevada, Tokió. Értelemszerűen a fesztiválhangulatot is átmentették (ez főképp a DiRT 2 ismérve volt), ám a helyszínek lehetnének fantáziadúsabbak annál, mint ipari telepek, dokkok, de még Miami Beach is jellegtelen. A tűzijátékáradattal se lenne akkora gond, ha nem tolnák az arcunkba minden ugrató mellett. A pályák felépítése ellenben igazán jó, direkt beépített szivatós részekkel, amikre felkenhetjük felebarátainkat. Ám a már szinte CM védjeggyé vált mosottas színvilágtól igazán megszabadulhatnának végre.

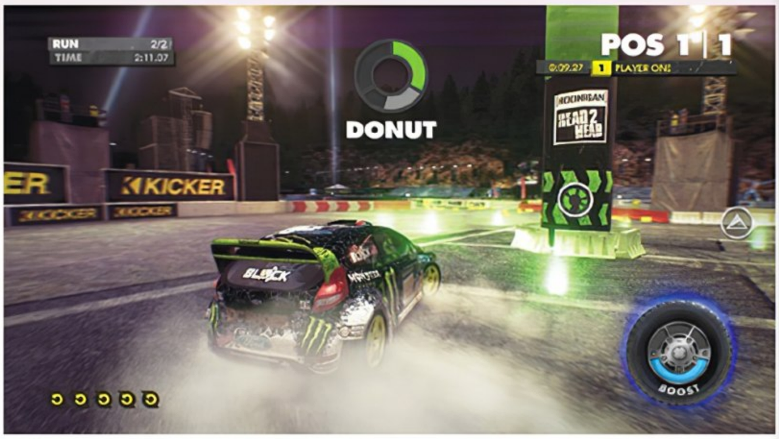
Amikben kétségkívül domborítottak az angol hölgyek és urak, azok a variációk egy témára, vagyis játékmódokból nincs kevés – kár, hogy legtöbbjük relatíve rövid idő alatt unalomba fulladhat.
Négy fő széria vár minket, melyekben 12+1 megmérettetésen, illetve megmérettetés-miniszérián kell bizonyítanunk, hogy KRESZ nélkül nekünk könnyebb. Akkor irány az öngyilkosjelöltek paradicsoma, a…

ZÚZDATURNÉ

Egy röpke kóstoló után tárul elénk mindig (bosszantóan) jó kedélyű kommentátorunk által felkonferálva a bajnoki sorozat, mely elhagyva a DiRT 3 háromszögét, szép téglalapokban vár ránk. Pro, AllStar, Champion és Legend szériákat kell végigdarálni a platináért, és jöhet a pezsgő.
A géppark nagyja fiktív, a valós verdákat csak limitált helyeken használhatjuk (a Hoonigan, azaz a Gymkhana-szerű versenyekben és az online Party módokban), ám legtöbbjük valamelyik valós társára hajaz, ám nem gépcsodákra (érthető).
Nekem olyanok ugrottak be, mint a Texasi Láncfűrészesből a „sheriff" csotrogánya, a Szupercsapat furgonja, vagy a Ford Fairlane (ő se koptatja az ökleit) filmből a halottaskocsi, és efféle ámerikaias ipari műremekek.

Közel egy tucat játékmódot kanyarintottak a kódmesterek az egyszemélyes hadjárathoz, melyek közül a roncsderbiktől teljesen elvárható arénás, vagy „8"-as alakú (egymást keresztező nyomvonalú) pályák mellett pár egyedibb is akad. Mielőtt rátérnék a speciálisabbakra, az említett kettőről írok még pár szó erejéig. Az arénában való haddelhadd sajnos nem hozza a Destruction Derby-k hangulatát, főleg offline.
Leginkább a nyolc autót keveslem, annak fényében, hogy ez az EGO motor az F1-ben 24 járgányt mozgat, és hát ott is lehet ezt csinálni, csak épp nem oda való.
Továbbá kihagyott ziccernek érzem (értem én, hogy az egyszerűség kedvéért az energia bárhogy, bármilyen „nézeteltérés" kapcsán csökken), de legalább opcionálisan, játékmódként berakhatták volna azt, amit a DD jól csinált, hogy a motorra kelljen vigyázni, s tolatásokkal lehessen szívatni a jónépet, respawn nélkül. Vagy ez a fajta elvárás már nem annyira casual a készítők szerint? Pedig meg lehetne birkózni vele, ugye?
A pontosztás néhol igen következetlen. Van, hogy nekünk jönnek, miénk a pont, de kaptam jókora dózisban akkor is, amikor a közelében se voltam senkinek.
Oké, örülök, ha egy KO-t a számlámra ír a program, csak a fordítottja esetén van szopóroller, ami online rögvest kiütközik.
Az 8 Ball futamokon ahogyan azt kell, Fortuna kegyeire vagyunk bízva, nincs minimap se, ami segíthetne. Ez csakúgy, mint az összes olyan módozat, ami online játszható, igazi káosszá tud válni, érezni is rajta, hogy ezzel a játékkal ez volt a cél, vagyis a hamar kiismerhető géppel szemben az emberi ellenfelek tolják ki a cucc szavatosságát és emelik annak hangulatát, élményét.
A szokványostól eltérő jó móka a Knock Out, amiben nem a megszokott módon, bizonyos idő elteltével esik ki valamelyik lemaradt pancser (ez az Elimination), hanem egy magasabb részről (platformról, kb. mint egy verekedős játékban) kell lelökni az ellen-





feleket. Pontok ezért, no meg az aktuális állás éllovasát szívatva járnak, csakúgy mint a KO-kért. A mód pörgős, ha lelöktek, egy – olykor ganéj módon messzire helyezett – rámpán visszamászhatunk az „arénába". Megtuningolt, ordenáré nyomatékos gépek előnyben, letolnak mindenkit, mint holmi szemétkupacot.
A Hard Targetben egyre több és több gép támad ránk, nekünk egy „élettel" a lehető legtovább, dobogót érő ideig kell túlélnünk az autokalipszist. Ebből nagy bánatomra nincs többjátékos opció.

Visszatérő a Domination, ahol egy adott pálya négy szektorában kell uralni a legjobb részeredményt, taktikus megközelítéssel (több körünk van rá, mindegyikben pécézzünk ki egy szakaszt, s ott dörrentsük el a nitrót) lehet jól abszolválni (főleg humanoidok ellen) a kihívást.
Azért nem maradunk Gymkhana-örökség nélkül – a Trick Rush pontosan az, ami a DiRT 3-ban volt: szabad terület (versenyenként limitált hellyel), sok lehetőség pörögni-forogni, fejre állni mint a lakodalomban.
A Smash Hunter szintén jópofa, adott színű és számú blokkokat kell lezúzni.
Ha megtörjük a „láncot", egyrészt magunkkal szúrunk ki (nem lesz elég a közelben), vagy végzetes mennyiség esetén diszkvalifikálnak. Afféle megbolondított Time Trialnak tekinthető, hasonlóképpen mint a Head 2 Head, ahol nem szuperspeciálokon feszülünk egymásnak, hanem trükkök sorozatát kell előadni a továbbhaladáshoz, lehetőleg gyorsabban, mint a másik cimbora, majd jöhet a visszavágó.
Akiknek ez nem lenne elég, azok a JoyRide menüpont alatt immár két területet kapnak rejtett csomagok, trükkök, miszsziók végrehajtására. A széria által az autós játékokban bevezetett Flashback, vagyis idővisszatekerés meglepő módon csak pár helyen érhető el, helyét a Crashcam vette át, ami kb. ugyanaz, mint pl. a Burnout lassítása, amikor nyomunk egy Takedown, csak most nem automatikusan, hanem opcionálisan csodálhatjuk meg destruktív műalkotásunkat (s persze bőszen dörrenthetjük fel az egészet a YouTube-ra).
Eme szekció zárásaként természetesen normális körverseny is akad, bár online itt is erősen megy a lökdösődés.

A jó ötleteket nem szokták parlagon hagyni, eképp az NFS-ből ismert Autolog rendszert ide is átcsenték egy egyszerűbb formában: elért eredményünket kihívásként elküldhetjük barátainknak, s ők viszont, ez adja az egyező nevű Challenge menüpont lényegét is, ahol összesítve láthatjuk, kinek kentük el a száját és fordítva.
Nem maradhat ki innen sem a fejlődési rendszer, ami itt többnyire csak az anyagiakon mutatkozik meg (ergo továbbra is időbe és körözgetésbe telik egy-egy vagányabb, s pusztán elméletben nagyobb kihívást támasztó szekér beszerzése).
A rendszer kettős. Offline pénz gyűjthetünk, amiből a megnyitott autókat vehetjük meg, illetve azokat három paraméter szerint fejleszthetjük, úgy mint Power, Strenght és Handling, vagyis kvázi „életerő", zúzási erő és kezelhetőség. Online játszva is jár zseton, emellett ott a már ismert rajongói bázist gyarapíthatjuk még, szinteket lépve, ami ha lenne rendes matchmaking, számítana is (továbbra is bedobál kezdőt, jóllakott őslakost egyaránt), az ebből származó szintek max a statjainkat szépítik, és pár megnyitható trófea/achievement a jóság benne.

A Showdownnal egyetemben debütált a kiadó/fejlesztő új szolgáltatása: a RaceNet. Ez egy online közösségi felület, melyen nyomon követhetjük a híreket, megnyithatunk extra medálokat, játékbeli tartalmakat, részt vehetünk speciális







versenyeken, bajnokságokban, nézhetjük a magunk, a közösség és barátaink statisztikáit, ténykedését. A tervek szerint minden Codemasters féle autós játék gyűjtőhelye lesz ez az oldal.



Online majd minden játékmódozat elérhető csapatosan vagy „árván". Csapatba alakulva, ha megvan a kommunikáció, simán kisüthetjük a magunk pecsenyéjét, leosztva azt, hogy ki megy elől, s kik azok, akik minden posszibilis támadót kiütnek mögüle. Betyárbecsület. A lobbikban a várakozás végre nem annyira hosszú, mint a kiadó korábbi próbálkozásaiban, ehhez még kellemes töltési idők társulnak (ami speciel az egész programra jellemző), és maga az akció is folyamatos, lagmentes volt a teszt ideje alatt. Akik kedvelték eme szekció Party-módjait, ismét részt vehetnek ilyesmikben, bár számuk igen csekély, három ilyen „felhőtlenebb" szórakozásra van lehetőségünk. Jobb előre tudni, hogy a karrierünk alatt felhalmozott és feltápolt autókkal szállhatunk harcba a világhálón, vagyis a kampány legyen az első. Ha nem vettük meg a legjobb járgányokat, akkor jókora hátrányból indulunk.

Ámokfutás után...

Számomra a legfájóbb pont a megannyi apró butításon felül az, hogy a látvány nem képes felnőni ahhoz, amire hivatott.
Nem érdekel, milyen a táj, hány poligonból, shaderből áll, meg milyen részletesen feszítenek a dolgok (az EGO motor nem mai harcos, hoz egy igen korrekt szintet azért), ha maga a játék gerince, a roncsolás, a törés-zúzás közepes. Törmelék alig van, a deformálódások a kasztnin majdhogynem mindig egyformák, vagy legalábbis nagyon egyező ütemben és formában változnak.
Ha már lúd, legyen kövér – ha poén, akkor legyen nagyobb poén az egész, miképpen az amortizáció is: repüljön a kerék, most tulképpen' kit érdekel, hogy négy kerékkel, melyből kettő defektes ugyanúgy megy, mintha mondjuk kiszakadna pár, vagy letépnék az autó hátsó részét és nem változna semmi.
Mindkettő irracionális, utóbbi szerintem nagyobbat szólna, és ez csak egy csorba példa. Ja, hogy az már nagyon hülyén nézne ki? Felsorolni is sok lenne, itt mi néz ki annak így is, de a játék témája miatt ez elnézhető.



Mindegy, a lényeg gondolom, hogy átment: az egész középpontja, a destrukció az egyik leggyengébb elem.

Ezzel szöges ellentétben az OST magasan kiemelkedik, amit eszgé elemezhetne a legjobban – korábban se volt gond a DiRT-ök zenei aláfestésével, hát most végképp nincs, rendesen fenntartja a szükséges feszkót, mint ahogy a hangeffektek is tisztesen ellátják feladatukat.

Összegzésképpen a neten fellelhető demo, ha részben is, de átadja a DiRT Showdown lényegét, noha annál jóval több tartalom van a teljes verzióban, ám az eddig leírt lényegen ez mit sem változtat. Könnyed, rögtön kézre álló ökörködés, a fentebb vázoltak kinek mennyire fájó hiányosságaival.
Megjelenési áron nem hiszem, hogy megéri, olcsóbban már elmegy.
Ha tehetitek, ne pontszám alapján ítéljétek meg, az eredmény inkább annak szüleménye, hogy ez valóban egy mellékág, azon túl semmit se mutat, s az online szegmens nélkül gátlástalanul átvált önismétlő módozatba. No meg mert hát ahány ház...

7/10

Kiadó: ***Codemasters*** Fejlesztő: ***Codemasters Racing***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 7

CONSOLE CORNER

RBaly

Mario Tennis Open

Mario Federer és Peach Kurnyikova





A vízvezetékszerelői lét különleges képességeket rejt magában. Gondoljunk csak bele, hogy az alapképzések elvégzése után egy csomó szakirányt sajátíthatunk el, ráadásul egyszerre! Legalábbis egyeseknek nem okoz gondot, hogy a csövek és szelepek bűvölése mellett hivatásos gokart-sofőrök, futballsztárok, világ- és hercegnőmentő egyszemélyes alakulatok, esetleg teniszbajnokok szerepét is betöltik. Persze meglepődni aligha fogunk, hiszen korábban (főként a Gamecube-erában) a vízvezetékszerelők ikonikus figurája jó pár játék alatt bebizonyította, hogy mekkora polihisztor, munkásságából már tényleg csak a „Mario sakk" és a „Mario vetkőzős póker" hiányzik. Vajon a 3DS-re nemrég megjelent Mario Tennis: Open új srác lesz a városban? Vagy csak egy újabb, a Mario névvel eladott, gyorsan felejthető próbálkozás?

Egy vallomással kezdeném: sosem szerettem a teniszt. Illetve ez így nem pontos: sosem szerettem a teniszt nézni a tévében, élőben pedig még nem volt hozzá szerencsém. Tévén keresztül számomra ez a sport egy roppant statikus műsor, pattog a labda ide és oda, közben pedig a játékosok (és azok közül is főleg a nőneműek) minden ütésnél olyat nyögnek, mintha minimum egy szaftos nászéjszakán lennének – majd körülbelül 15 perc elteltével nagy pislogások hívják fel a figyelmemet a szemhéjamon két lábbal trappoló álommanóra.



A teniszes játékokról már jelentősen jobb véleménnyel vagyok: a Wii-hez csomagolt WiiSports teniszmodulja például jó pár kellemes órát okozott nekem és a (nagyrészt kazuár) környezetemnek. Ez mondjuk nagyrészt annak köszönhető, hogy a (Motion Plus nélküli) Wiimote talán ebben a játékban demonstrálta legjobban a képességeit, valamint az „egyszerű, de nagyszerű" játékmenetre percek alatt ráharapott mindenki.

A legutóbbi, Mario nevével fémjelzett teniszjáték ennek majdhogynem szöges ellentéte: a játékmenet meg lett bolondítva a Mario-univerzumból kölcsönzött nyalánkságokkal: a karakterek speciális támadásokat kaptak, melyek a változatosságot hívatottak emelni, ehelyett a játék dinamizmusát csapták agyon. Ami jól állt a Mario focinak, az itt nagyon erőltetett, néhol már-már gagyi hatást keltett. Szerencsére ezt a Camelot Software munkatársai is belátták, és nem szégyelltek nagykéssel nekiesni az alapnak, és kigyomlálni a koncepcióból az oda nem illő dolgokat.

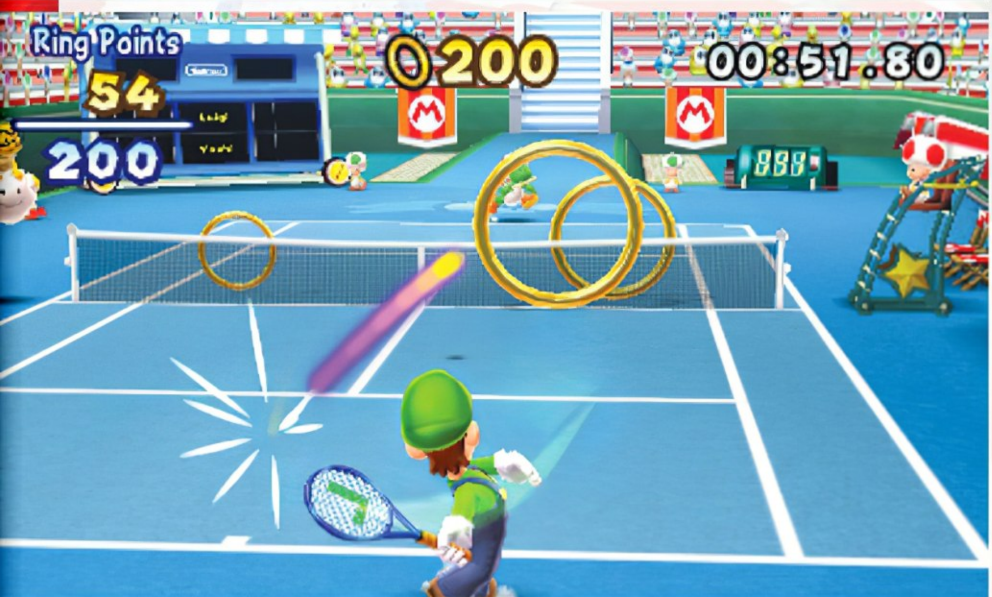
Az első benyomásom a Mario Tennis Openről, hogy elődjénél jóval egyszerűbb, letisztultabb lett. A karakterek alaptulajdonságokban térnek csak el egymástól (gyorsaság, erősség, technika stb.), nincsenek egyedi speckók, nincsenek a pályákon idegesítő akadályok: egy sima, mezei teniszt kapunk, Mariós karakterekkel. Persze ennyivel azért nem érték be a srácok (hiszen Mario-játék révén mégiscsak kell bele valami kis pikantéria), ezért bevezették a „területre lokalizált speciális támadás" intézményét. Ez amilyen bonyolultan hangzik, annyira egyszerű: a pályán kis színes mezők bukkannak fel egy rövid időre, randomszerűen. Ha ezekben a mezőkben állva az ütés gombot hosszan tartva adjuk vissza a labdát a partnerünknek, aktiválódik a spéci. Ez alatt nem kell nagy dolgokra gondolni: egy-két extra leütés, csavarás – tehát nincsenek visszaadhatatlan labdák, killer támadások, csupán diszkréten színezi a program ezekkel az összképet.

Ha egyedül vágunk neki a játéknak, háromféle opció áll előttünk: ha csak egy gyors meccsre van idő, akkor ott az Exhibition, ha bajnokságot kívánunk rendezni, akkor a Tournament, ha pedig valami különlegesre fájna a fogunk, akkor a Special Games.

A bajnokság négy kupából, kupánként három-három meccsből áll, csakúgy mint a korábbi részeknél. Itt nem is érhető tetten szinte semmi változás: az első két „selejtező" nyertesei küzdenek meg végül a kupadíjért, ha pedig mind a négy kupát megnyertük, karakterünk úgynevezett Star minősítést kap, és ezáltal indulhat az elit Star-tornán.

A kihívás körülbelül itt kezdődik el, ugyanis a mezei tournament elég könnyűre sikeredett,





gyakorlatilag pár óra alatt a csillagok közé emelhetjük karakterünket. Ez gondolom, azért van, hogy a kezdők és a kazuárok is instant sikerélményben részesülhessenek, viszont mihelyst odakerül a csillag kicsiny kedvencünk képére, fel kell kötni a gatyát!
A speciális játékok menüpontja alatt lapulnak az igazi ínyencségek, ezek közül is a legnagyobb ötlet a Super Mario Tennis, azaz a „játszd az eredeti Super Mario Bros-t egy teniszlabdával". A pálya közepén egy nagy kivetítőn scrolloznak végig a klasszikus játék enyhén módosított pályái, a mi feladatunk pedig az, hogy a teniszlabdával interakcióba lépjünk velük. Az ellenfeleket leütve, valamint a pénzeket begyűjtve plusz időhöz jutunk; ha gombát gyűjtünk, be a labdánk megnő; ha tűzvirágot szerzünk, akkor a becsapódás helyszínén két kis tűzgolyó csap le a közelben ólálkodó Bowser-csatlósokra.
Persze ne higgye azt senki, hogy olyan borzasztóan egyszerű a játék: ha véletlenül elfelejtenénk visszaütni a labdát, már ugrott is egy életünk a háromból, valamint az idő (ami néhol pofátlanul kevés) lejártával is fűbe harap a derék teniszlabda.
A többi speckó játék is jópofa. A Galaxy Rally cím alatt egy Luma lesz a partnerünk, itt a Galaxy-szériából ismert csillag szilánkokat összegyűjtve kell nagy csillagot gyártanunk, figyelve a gyakran eltűnő pályarészekre.
A Ring Shot lényege, hogy a tenisz közben megjelenő karikákon átzavarjuk a lasztit, az Ink Showdown alatt pedig a labdaköpködő piranha-palántáknak kell visszaszerválunk azt, lehetőleg úgy, hogy a másik játékos ne tudjon hozzáérni.
A program bőkezűen jutalmaz a meccsek után: egyrészt teljesítményünktől függően pénzt kapunk, másrészt mindenféle extra ruhadarabot old ki, amit a klubban megvásárolhatunk, majd ráaggathatjuk a Mii-nkre. Nagy kár, hogy ez csak a játékon belül látható, szívesen elhencegtem volna a Mii plázában a cimboráimnak a Bowseres papucsommal…
Látványra a játék teljesen rendben van, igaz a 3D-nek nincs akkora mélysége, mint mondjuk az Ocarina remake-nél, de nincs is rá szükség. A zenék már inkább az „elmegy" kategóriába tartoznak, a játék nem túl jellegzetes dallamai gyakran olyan hatást keltettek bennem, mintha Mario találkozott volna az Abbával…
Az irányítás is kézenfekvő, viszonylag hamar kiismerhető, betanulható, csupán egy dolog böki a csőrömet… igen, már megint az a fránya giroszkóp! Hát egyszerűen nem értem, miért kell mindenképp beleerőszakolni ezt a funkciót a játékba, pláne, hogy túl sok (semmi) értelme sincs.
A Camelot Software lelkes kollegái azt találták ki, hogy a giróval lehessen kameraállást váltani, szóval ha vízszintes helyzetben van a 3DS, akkor a szokásos felülnézetbe vált, ha felemeljük kis kütyünket, akkor pedig beugrik a kameraman a karakterünk mögé… Remek, tán mondanom sem kell, fekve játszók előnyben! Sebaj, ki lehet kapcsolni a funkciót, viszont onnantól nem lehet váltani a kameraállást. Aha, szóval ha kényelmesen szeretnék játszani a hátsó kamerával, az nem megoldható. Nem értem, a szerencsétlen konzol tele van gombokkal, mennyi ideig tartott volna valamelyiket kinevezni „kameraváltó varázspöcök"-nek?
Szerencsére ennél nagyobb negatívumot nem igazán találtam, talán csak annyit, hogy a jó pár lehetőség dacára elég hamar maximumra lehet pörgetni a játékot.
A tournamentek rövidek, és ha picit jobban belerázódik az ember gyermeke, akkor másfél nap alatt a legnehezebb tornáknak is a nyakára lép. Még jó, hogy van multiplayer is – azért a haverokkal mégiscsak élvezetesebb játszani, mint holmi gép ellen.
A játék támogatja a Download play-t, azaz elég a társaságunkból egyvalakinek megvenni a szoftvert, és azzal akár négyen is játszhatunk. Az online rész is kiválóan működik, akárhányszor felléptem, pillanatok alatt talált partnert. Tény, hogy a Nintendo sokat szerencsétlenkedett a normális online felület megvalósításával, de úgy néz ki, a nemrég indított Nintendo Network állni fogja a sarat, már csak abban reménykedek, hogy a nem túl felhasználóbarát Friend Code-rendszer helyett találnak valami praktikusabbat.
Ha szereted a Mario-univerzum bohókás, félkomoly hangulatát, és komálod a teniszt is, mindenképp tégy vele egy próbát – ha valamelyik hibázik, akkor viszont várd meg, amíg olcsóbb lesz, én legalábbis kicsit sokallom a tizenpárezer forintot egy néhány órás kis önfeledt töcögésre.



7/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Camelot Software Planning***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 8 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

keviny

CONSOLE CORNER





CN Cartoon Network Punch Time Explosion XL



Épp a televízió szerkesztőségében voltam (Mondjuk, én mikor nem vagyok ott?), amikor befutott egy hívás Petitől: „Dzsek, lenne még egy játék, a Cartoon Network: Punch Time Explosion XL…". Tanácstalanságtól megszédülve merültem alá az internet bugyraiba, hogy kiderítsem, eszik-e vagy isszák ezt az XL cuccot.

Nos, játszanak vele, ahogyan tettem azt én is néhány napon keresztül: tömény kritika következik a Papaya Studio kétdimenziós próbálkozásáról, egy oldalban.

Úgy gondolom, senkinek sem kell különösképpen bemutatnom a Cartoon Network brandet, hiszen a sokszor komisz, de néha tejesen idióta hősök és főgonoszok lassan mindenhonnan visszaköszönnek ránk: a televízióból, az ajándékboltokból, vagy kistesóink trendi ruhadarabjairól. Dexter és az ő laboratóriuma, a Pindur Pandúrok, a Bolygó Kapitánya: minden olyan tizenéves ismeri őket, akiket legalább tíz percre a varázsdoboz előtt felejtettek a szüleik. Játékosként nekem is volt már dolgom CN-ös arccal (az utolsó Ben 10-es teszt óta életnagyságú szoborért rohangálok a városban, de sehol sem kapok ilyet), de ennyi kartún figurát még nem láttam egy rakáson. Lényegében a Cartoon Network: Punch Time Explosion XL nem más, mint a (nálunk áprilisban) már megjelent, 3DS-re kiadott kétdimenziós Super Smash Bros.-klón nagygépes portja, néhány extratartalommal. Most biztosan felcsillant a szemetek, hiszen kimondtam a varázsszót: „a Punch Time Explosion XL olyan, mint a Super Smash Bros." – valóban, a stuff a parti-püfölde műfajában versenyzik, ám egy lapon emlegetni a Nintendo egyik zászlóshajójával hatalmas epic fail lenne…



Pedig a fejlesztők tudásuk legjavát belepakolták a szoftverbe – a baj ott kezdődik, hogy ez a tudás kevés ahhoz, hogy jó játékot rakhassanak le az asztalra.

A CNPTEXL (hű, micsoda mozaikszó) két játékmódot kínál azok számára, akiknél véletlenül a kosárba esett a program.

A sztori módot leginkább George Lowe narrációja és a játékhoz készült rajzfilmbetétek teszik élvezetessé (a pali beszólásaitól sokszor rándult mosolyra az arcom), míg a Battle Mode a mezei verekedés mellett többfajta kihívással is szolgál. Mindezekhez huszonhat játszható karakter, rengeteg többszintes, a CN-világ ihlette küzdőtér dukál, plusz a megnyitható kosztümök: tartalom szempontjából, ahogyan azt olvashatjátok, jól elláttak minket az alkotók, már csak az a kérdés, hogy játékélményben mit kapunk.

Sajnos le kell törnöm a lelkesedéseteket, mivel egyedül játszva hamar ráunhatunk a játékra: főleg a sztori mód az, ami rengetegszer kicsapta nálam a biztosítékot, köszönhetően az üdítő színfolt gyanánt használt platformrészeknek. Az ugrás és úgy általában az irányítás túl pontatlan ahhoz, hogy a precízen felépített akadályokon élvezet legyen az áthaladás, így pontosan az ellenkezőjét érték el velük a fejlesztők. Nem is értem, miért erőltették ezeket a szegmenseket… vagy mégis? Néhány óra játékot követően szomorúan konstatáltam, hogy a szoftver húzóereje, vagyis az egymás péppé verése sem tartogat számunkra olyat, amit ne láttunk volna már sokkal profibb kivitelezésben (igen, most a Super Smash Bros.-szériára gondolok).

A kombók rém egyszerűek, ráadásul az irányítás pontatlansága itt is szembetűnik: néha azt se tudtam, mit nyomok le, mégis repültem jobbra-balra, miközben mindenki kinyúlt körülöttem. Ez a fajta káosz nekem nagyon „nemgyerebe" kategória, ráadásul nincsenek egyediségek sem, hiszen mindenkinél nagyjából ugyanazokat a mozdulatokat vitelezhetjük ki.

Az öt speciális képesség egyszerűen kevés, még akkor is, ha többedmagunkkal játszunk: azt gondoltam, ha haverral nekiülünk, valamivel jobb lesz a stuff hangulata, de csak csekély mértékben növekedett a nevetések száma – pedig úgy hiszem, ez lenne a lényeg. És ha már itt tartunk, online multiplayerre ne is számítsatok, olyan itt nincs…

Az erős belbecshez hanyag munka párosult, ráadásul külső szempontjából sem tud nagyot alkotni a Cartoon Network: Punch Time Explosion XL – a grafika teljesen átlagos, a hanghatások is feledhetők, ráadásul hiába vannak párbeszédek a sztori módban, egyetlen karakter sem beszél. Kicsit olyan, mintha visszautaztam volna az időben, egészen a PlayStation (Classic) megjelenéséig. Akkoriban a program még szódával elment volna, de most, 2012 derekán senkinek sem tudom ajánlani. A neve miatt a ráfordított kicsiny fejlesztői költség így is visszajön majd a Papaya Studio-nak, de az igazság az, hogy ismét egy olyan darabbal bővült a videojátékok egyetemes gyűjteménye, ami nagyon hamar a feledés homályába merül majd.

5/10

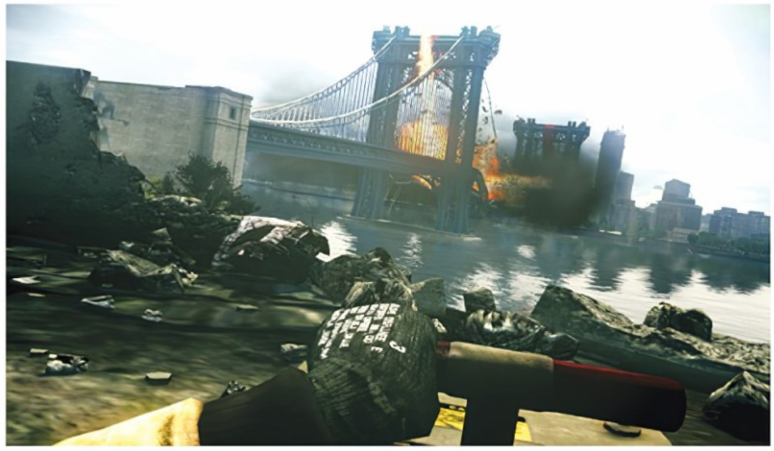
Kiadó: ***Deep Silver*** Fejlesztő: ***Papaya Studio***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 4
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 4

Dzsek

Console Corner





STEEL BATTALION HEAVY ARMOR



Futurisztikus háború, mechvariált irányítással

A japán From Software meglehetősen érdekes, nem kicsit szélsőséges példája a náció szoftvergyártó gépezetének. Leraktak már mindenféle minőségű programot az asztalra, de mindig beletenyerelnek valami olyasmibe, amivel aztán felhívják magukra a figyelmet. A már-már őrjítő nehézségű King's Field-széria, az Otogi, az Armored Core, a Demon's Souls/Dark Souls páros mind azt mutatja, hogy bőven van bennük spiritusz. Ezek után nem kérdéses, hogy az ínyenc gamerek érdeklődéssel várták, mit hoz ki a tokiói illetőségű csapat az amúgy is különlegességnek számító Steel Batallion-széria legújabb részéből.
A Capcom (eddig) saját gyártású sorozata leginkább arról híres, hogy az előző két epizód csak és kizárólag az ahhoz hozzácsapott (egy kisebb asztal méretével rendelkező) speckó irányítóval működött, amely két karral és negyven(!!) gombbal lett megáldva. Az így árult szett hozzávetőlegesen ötvenezer Forintot kóstált, kis példányszámban lett kinyomva, így mondhatni, hogy a gyűjtők egyik kedvenc darabjává nőtte ki magát. Azonban a Kinect megjelenése megváltoztatta a dolgok rendjét, elvégre minek annyi gomb, amikor a mozgásérzékeléssel mindez pillanatok alatt pótolható? Ennek fényében született meg a Heavy Armor.
A sztori a nem is annyira távoli jövőbe, 2082-be vezet, amikor is megkapjuk a saját múltjával küzdő és az elől menekülő Powers őrmester irányítását, aki egy úgynevezett VT (Vertical Tank) csapatának vezetői szerepét tölti be.



A gépezet tulajdonképpen egy Mech, ezzel együtt pedig igen komoly támadó és védelmi erővel bír – fontosabb tartozékai: gépágyú, hagyományos ágyú, a kémlelő ablakra húzható (nem mellesleg a teljes géptestet védő) páncélzat. Nos, tulajdonképpen a program kilencven százalékában ezt az aprócska jószágot irányíthatod.
A tévé és a Kinect elé ülve már a tutorial is megmutatja, mennyire komoly a játék: először a gépen kívül pacsizunk le a rögtönzött haverokkal, vagy éppen elkapjuk az általuk dobott almát (ilyenek feladatok tartoznak a maradék tíz százalékba), majd jön a VT irányítása. Összetett műszerfal, különböző karok és előhajtható panelek, kémlelő nyílás, plusz még ki is mászhatunk a védelmet jelentő kasztniból, hogy távcsővel nézzük a környezetet vagy éppen megküzdjünk egy támadó katonával (szintén a tíz százalék tartalma).
Feladataink és ezzel együtt a kapott missziók javarészt a rombolásból állnak, hiszen lőállásokat, ellenséges VT-ket, emberi ellenfeleket kell kifüstölnünk – még akkor is, amikor éppen a baráti csapatokat védelmezzük. Mindez nagyon hangulatos, érezzük azt is, hogy benga fémmonstrumot mozgatunk meg, a látvány pedig ugyan nem kimondottan részletes, de mégis kellemes összképpel bír, ahogy a partraszállásnál támogatjuk az össztűz alatt lévő kollégákat, illetve az, amikor sivatagi oázisok mellett, romos és kihalt városokban, vagy éppen havas hegycsúcsok alatt lévő völgyekben pusztítjuk az ellent, és menetelünk az utakon.
Mindezzel nem lenne gond, ráadásul a hanghatások is kellemesek – a mechankius zajok, a csata hangjai; többnyire még a szinkronok is stimmelnek, bár azok néha kicsit erőltetettek. Ellenben zenét ritkán hallunk, ez egy „szimulációs" játék.
A szimulációhoz hozzá tartozik az irányítás is, ami negyven gombbal és azok funkcióinak betanulásával jó poén lehetett, de őszintén szólva a Kinect még mindig nem a pontosságáról és gyorsaságáról híres, így ilyen összetett feladatok esetén nagyjából úgy reagál, hogyan azt várnánk. Egyik kar helyett a másikat húzzuk meg, össze-vissza nyomkodjuk a gombokat, ugrálunk a szék és a kémlelő ablak között, ráadásul nálam a lazán a térdemre tett kezemet is sokszor úgy érzékelte a cucc, mintha azt kinyújtottam volna, így kicsit nehezítve az amúgy sem könnyű dolgomat. A HA ugyanis nem könnyű, sokszor kell a pillanatok töredéke alatt cselekednünk, ami a jellemzett irányítás mellett nehézkes.
Az pedig nagyon más, ha be kell magolni a „műszerfal" irányítását, mint az, ha a Kinect pontatlansága miatt össze-vissza kapkodsz, és emiatt bukod a küldetéseket.
Pedig jópofa lenne a játék, igazi nagyágyú a mozgásérzékelős cuccok között, de ilyet talán nem is szabad fejleszteni, mert maga a mechanika inkább a kazuár mókázásra lett kifejlesztve.
Van még négy fős co-op is, amellyel több térképen is bandázhatunk az ellenség után kutatva (plusz szerepelhetünk a Score Attack segítségével a ranglistákon is), ám vélhetőleg ez sem fogja az eladási listák élére repíteni a játékot. Kár, mert ez igazi HC anyag volna. Látszódik a legtöbb összetevőjén, még ha azok közül egyik sem tökéletes – azonban mindezt a mozgásérzékelésre bízni elég nagy hiba volt.

6/10

Kiadó: **Capcom** Fejlesztő: **From Software**
Multiplayer: **nincs** Online: **2-4 fő**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

VIZUALITÁS 6 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 4
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Böjtös Gábor

CONSOLE CORNER

MIB ALIEN CRISIS

Tényleg nagyon idegen...



Ha az ember fia vagy lánya játéktesztelésre adja a fejét, nem igazán gondol bele abba, hogy néhanapján olyan szoftverekkel is szembekerülhet, amelyeknek témáját bár alapvetően kedvelné, mégis a sárga földig kell tipornia alanyait.
Így kénytelen rájönni, hogy személyes véleményének feláldozása az objektivitás oltáránál olykor valóban nagy ár…
Mindig is szerettem a Men in Black filmeket, épp néhány hete (mikor ezen sorokat olvasod, lesz már bő hónapja is) néztem meg ismét az első részt az egyik kereskedelmi televízió jóvoltából. Már ti is biztosan megfigyeltétek azt, ha új epizód készül egy régebbi sorozathoz, akkor valamelyik betűsszámos tévécsatorna az adásába fűzi az előző mozikat: ez kis hazánkban nagy divat, emiatt még jobban várjuk a folytatást, amihez általában videójáték is készül. Így van ez a Men in Black harmadik epizódjával is, bár az Alien Crisis… nos, hogy is fogalmazzak? Mondjuk úgy, hogy Pitbull nótájának címe (Back in Time) tökéletesen illik a programhoz. Mégis hogyan? Erre adok nektek könyörtelen választ az elkövetkezendő két oldalban.
Azt előre leszögezném, hogy a tesztidőszak előtt és közben (utánról már nem tudok nyilatkozni) nem láttam a harmadik részt, épp ezért csöppet aggodalmasan vágtam neki az Alien Crisisnak: egyrészt nem akartam elrontani a saját mozis szórakozásomat, másrészt mindig akadnak eltérések a film, illetve az átirat között, ami nem kicsit kavarhatja meg később az embert.
Ám az igazság az, hogy a játéknak szinte semmi kapcsolata nincs a mozival... oké, a fekete öltöny talán hasonlít. Persze, ez csupán sarkítás, több ismerős figura is feltűnik a Men in Black mozik világából, de K és J ügynök… hát, ők eltűntek.
Helyettük kapunk egy pitiáner bűnözőt, aki ellop valami könyvet, ezáltal belekeveredve egy intergalaktikus konfliktus kellős közepébe. A srác ugyan hobbiból UFO-kutató, de azért elképzelném a játék nyitányát a valóságban is: vajon hány ember választaná az ezüstösen csillogó fegyvert a földön, ha ténylegesen szembekerülne egy tucat nem földi, de még csak nem is humanoid lénnyel? Mindegy, szóval ez a Peter Delacoeur (kontrollcé-kontrollvé, franciából nem vagyok valami jó), még az ügynökökkel teli épületből is megszökött, így méltónak bizonyul arra, hogy felölthesse a feketeruhás emberek egyenöltönyét.
Jobban örültem volna, ha K-t vagy J-t irányíthatom, de gondoltam, ennyi még belefér(t volna). A legtöbb MiB játékhoz volt szerencsém, és esküszöm nektek, a PS1-re megjelent FPS-sel jobban ellennénk ma is(!), mint az Alien Crisis-szal. Játékmenet, műfajbesorolás kettőspont rail shooter. Ráncigálhattam én az analóg kart jobbra-balra, a csóka ment egyenesen, és nem értettem, hogy miért. Hát ezért… azt hittem, leesem a székről, amikor bekövetezett a fájdalmas felismerés. Wii-nél, Move-os vagy Kinectes stuffnál megértem a sínes megoldást, de itt mi szükség volt rá? Az igazság odaát van, valahol a fejlesztők és a tervezőasztal környékén, így nem is feszegetem tovább ezt a problémát: van még elég.
Sajnos van, és hirtelen azt se tudom, hol kezdjem a felsorolást. A sztorit, pontosabban annak első két felvonását már nagyvonalakban vázoltam fentebb, de mindenképpen meg kell még jegyeznem, hogy a feliratok teljes hiánya nagyban ront a történet érthetőségén. Kerestem az opciókban a subtitle on/off kapcsolót, eredménytelenül.
Pedig nem lenne annyira rossz a cselekmény tálalása, csak így eléggé odafigyelős, ráadásul aki gyengébb az idegen (de földi) nyelvekben, az totálisan el fog veszni a sztoriban. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy a koncentráltabb figyelem miatt előtérbe kerülő ajakmozgás inkább tátogás, mint betűk és szavak formálása, önkéntelenül is kacajra nyílik a szánk. Kínunkban.
Más animációk hellyel-közel hozzák a minimum elvárhatót (Frank mozgása viszont iszonyatosan béééna), de a grafika… a Max Payne 3 után ilyet látni komoly lelki traumát okoz az embernek. Esküszöm, kis képzelőerővel a nullákat és egyeseket is észre lehetne venni a textúrák alatt. Nagyon hanyag munka, kevés poligonnal, alacsony felbontásban, miközben az arcok egész szépen lettek megrajzolva.
Úgy képzeljétek el, mintha a karakterek kiesnének a környezetből, amit egyébiránt csak odapiszkítottak volna. Ezt nem értem, de lehet, nem is akarom – jobb, ha a nagyok dolgába nem szólok bele (apró meglátás: pofás egyperces trailereket lehet így összedobni, reklám gyanánt).
Az átvezetőkről sem akarok regényt írni: sosem szerettem a „binkes” videókat, az Alien Crisis-ban viszont egyenesen taszítanak; néha még a hang is recseg... és ha már itt tartunk, a hanghatásokról csak annyit, hogy levonni nem tudnak a játék értékéből, de ahhoz hozzáadni sem képesek.







Vannak, mert muszáj: csörömpölnek a fegyverek, brekegnek a karakterek, akad egy kis atmoszféra és csókolom. Semmi kiemelkedő.
Miután sikerült kiveséznem az audiovizualitást, kicsit visszakanyarodnék a játékmenetre: az Alien Crisis több szegmensre is lebontható. Egyfelől fedezékről fedezékre haladva részesei lehetünk az idegenek halomra gyilkolásának, másfelől a volán mögé pattanva repkedhetünk New York utcáin, plusz néha lopakodhatunk, valamint bizonyos esetekben még nyomozhatunk is. A lövöldözés magától értetődően tömény akció-orgia lenne, ha társulna hozzá legalább egy icike-picike kihívás… de nem. Még nehéz fokozaton is sétagalopp, leginkább nem is az űrlényekkel, hanem a pontszámmal és a minél magasabb szorzó elérésével küzdünk.
Ennek ellenére a feeling megvan, hiszen a mozivásznakról ismerős fegyvereket foghatjuk virtuális mancsaink között, amiknek működési elvét jól megfigyelték és sikeresen ültették a kódsorba az alkotók.
Fejleszthetjük is ezeket, igaz, előre meghatározott paraméterek szerint, de a tesztidőszak alatt rájöttem, hogy ez kihagyhatatlan lépés, mivel a kampány (ami amúgy hat-hét órás) során böszmébbnél böszmébb szörnyekkel fogunk farkasszemet nézni. Az idegen lényekre egyébként már haverként köszönünk majd, elvégre mindegyik meninblekkes arc.
A repkedős részek értékelése már egészen más tészta, azok valóban kivételek és negatívumoktól mentesen élvezetesek. A játék legjobban sikerült szekciói: kár, hogy kevés van belőlük, elfért volna még pár. A lopakodás és nyomozás viszont meglátásom szerint simán kukázható elem: az amúgy is gyenge csápokon álló élvezeti faktort totálisan megtörik és szétroncsolják ezek az üresjáratok.
Csendben gyilkolás címszó alatt kamerákat kell hatástalanítanunk akkor, amikor nem felénk, vagy az idegen létforma felé fordulnak. Nos, mivel mindkét típusú egyed mozgása kiszámítható, a hatodik ilyen után már ásítva ülünk a fotelben, arra várva, hogy végre továbbjussunk az adott szakaszon.
Teljesen felesleges volt görcsölni még ezzel a szegmenssel is ahelyett, hogy nagyobb gondot fordítottak volna más elemekre. Ugyanígy a párbeszédek és a nyomozásos vizsgálódások is felejthetőek, mivel mindegy, hogy mit kérdezünk, vagy állítunk, előbb-utóbb ha akarjuk, ha nem, kénytelenek vagyunk a szoftver által megkövetelt opciót benyögni.
Ráadásul ezek a diskurzusok idióták is, méghozzá nem a szó pozitív értelmében. Értelmetlen mondatok, fölösleges információk… ha választhattam volna, vagy tanáccsal szolgálhatok a nevenincs fejlesztő urak felé, biztos a monotonitásba fulladó játékmenetet ajánlom. Mindezt, ahogyan már említettem, közel hét órán keresztül élvezhetjük és bumm. Elmondható tehát, hogy tartalom szempontjából sem pakolták tele a programot: már maga a menü is egy vicc, rég láttam enynyire puritán és semmitmondó kezdőképernyőt. Bár a kampány végeztével részt vehetünk pár VR-küldetésben, illetve letolhatjuk még egyszer a főtörténeti szál misszióit is a további pontokért, trófeákért – amik mellesleg igen könnyen az ölünkbe hullnak –, de nem hiszem, hogy emiatt most sokan ujjongva fognák kezükben a magazint.
Ennyi a játék, nem több, és úgy érzem, sikerült minden részletére kitérnem.
Értitek már, miért hozakodtam elő a cikk elején a Back in Time-mal? Az Alien Crisis nemhogy ma, szerintem még az előző konzolgenerációban sem állta volna meg a helyét. Buta és szenvedős, aminek ha a borítóján nem az állna, hogy Men in Black, talán sosem kerül ki a boltok polcaira.
Így viszont, ezzel a címmel eladva csak egy jól sikerült, szerethető mozi pocsék játékadaptációja. Hiányzik belőle minden, ami miatt kedveljük az MiB-t: a fanyar humor, az önkritika, J és K. Ajánlani? Max Payne 3, Ghost Recon: Future Solider, Dragon's Dogma – ilyen stuffok mellett senkinek. A trilógiát? Kétszer egymás után, Blu-ray-en, meleg szívvel: inkább költsétek arra a pénzeteket.



3/10

Kiadó: ***Activison*** Fejlesztő: ***FunLabs***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 3 AUDIO 3 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 2 ÉLVEZETI FAKTOR 3

Dzsek





The Ratchet & Clank Trilogy

A csavar nem boldogít?

Sokak kedvenc Lombax & Robot párosa is kiállta az idő próbáját, hiszen a manapság is népes, aktív rajongótáborral büszkélkedő Ratchet & Clank-széria az idén ünnepli világra jövetelének kerek tizedik évfordulóját. A sorozat kizárólagos jogait birtokló Sony az ikonikus duót életre hívó Insomniac Games-szel (akik a hasonló műfajban tevékenykedő Spyro sárkányért is felelősségre vonhatók) karöltve úgy döntött, hogy a dicső múltat és a születésnapot megünneplendő áruba bocsát egy nagyfelbontású gyűjteményt, mely pici késés után már biztosan megvásárolható lesz, mire ezt a tesztet olvassátok.

A The Ratchet & Clank Trilogy elnevezés eme kiadvány esetében sem takar többet az eredeti széria első három epizódjánál, pedig a korongra talán felfért volna még egy s más a PSP-s etűdökből is. Panaszra szerintem mégsincs okunk. Egyrészt adott három olyan game, amelyek éltes koruk dacára a mai versenyben is simán megállnák a helyüket, hiszen személyükben, ha nem is teljesen tökéletes, de kiváló kvalitású alkotásokat tisztelhetünk. Másrészt a HD-gyűjtemény technikailag is az elvártaknak megfelelően teljesít. A kozmetikázás feladatával megbízott Idol Minds csapata jó munkát végzett: 1080p-s HD-felbontás, 3D-támogatás, normál módban másodpercenkénti 60-as, 3D-ben pedig 30-as konzisztens képfrissítés. Ugyan 3D-s tévé híján a háromdimenziós látványvilágot nem állt módomban szemrevételezni, a normál módusz is olyan éles és riccenések nélküli, hogy mindhárom játék szinte lemászik a képernyőről (csupán az átvezető jelenetek videói maradtak a régi SD-tévék által megjeleníthető méretekben). A nyolc player együttműködését lehetővé tevő többjátékos opció a harmadik epizódban érhető tetten, mely rész PS2-n is rendelkezett multiplayer szegmenssel. Mindezeken felül a kötelező trófeatámogatás a The Ratchet & Clank Trilogy-ból sem hiányzik, melynek hála akár három új Platinum serleggel is gazdagodhatnak az érdeklődők egy játék áráért.

A vérfrissítés a külsőségekben nagyjából ki is merült, az audio és a játékmenet szempontjából semmilyen változás nem történt. Mivel a HD-gyűjtemény a hozzám hasonlóan rajongónak nem nevezhető gamereknek is könnyen kedvet csinálhat eme három, a széria hírnevét megalapozó anyag abszolválásához, úgy gondoltam, nagy vonalakban bemutatom a triót, elejét vévén az esetleges, hirtelen jött érdeklődés keltette, utánuk való kutakodásnak.

1 – RATCHET & CLANK

A 2002-ben PS2-re megjelent nyitány azokat az alapokat fektette le – sőt betonozta be –, amelyek a sorozat legújabb részeinek is fontos építőkövei. Személyében az akció-kaland műfaja a felfedezést, rejtvényfejtést, a két karakter kooperatív együttműködését, a fantáziadúsan megálmodott vicces és sokféle fegyvert, valamint a harcot fókuszba állító újonccal gazdagodott, mely ezen felül remekül kidolgozott és humoros jeleneteivel, dialógusaival, valamint szemet gyönyörködtető látványvilágával is egy csapásra meghódította a gamerek szívét.



A sci-fi környezetben játszódó opuszban ekkor üdvözölhettük először a róka és oroszlán furcsa kereszteződésének látszó, kalandokra áhítozó, nagy technikai tudással bíró Ratchet-et, aki a galaxis egyik „Isten háta mögötti", elfeledett planétáján várja az élete egyhangú folyását felkavaró események beköszöntét. Az unalomnak akkor szakad vége, amikor egy a közelben lelőtt űrhajó roncsai közül előkerül a kiváló szociális érzékkel megáldott robot, Clank. Az apró fémfickónak ugyanis tudomása van egy gonosz tervről, melyet az ügyeletes főgonosz, Drek dolgozott ki egy saját



„Halálcsillag” összeeszkábálása céljából: a duó otthonaként szolgáló galaxis minden bolygójáról darabokat akar kiszedni, és ezekből szándékozik felépíteni az új bolygót. Ratchet hírő karrierje megindul és meredeken száguld felfelé.

A kiváló sztorin és a történet helyszíneiként szolgáló bolygók közötti, tetszőleges sorrendben való közlekedésen felül ez a rész talán a figyelemre méltó fegyverarzenál kapcsán vált emlékezetessé. Itt teszi először tiszteletét a Bomb Glove, a Pyrocitor, a Suck Cannon és a Devastator.
A fegyókat, a fejlesztéseket és az egyéb kütyüket a széria valutájának számító csavarok segítségével vásárolhatjuk meg.
Clank ebben a részben még Ratchet hátán foglal helyet, segítségével a Lombax repülni és hatalmasakat ugrani is képes.
Meglátjuk, ezeket az alapokat mennyiben sikerült modernizálni a következő részben.



2 – RATCHET & CLANK 2: LOCKED & LOADED

A nyitó epizód keltette általános sikeren felbuzdulva az Insomniac igen gyorsan, egyetlen esztendő leforgása alatt összerántotta a folytatást.
A Locked & Loaded ott folytatja a sztorit, ahol az epilógus abbahagyta azt: korábbi hőstetteik fájának érett gyümölcseit szedegető, celebritássá vált főszereplőink életének szekere akkor zökken ki kerékvágásából, amikor Abercombie Fitzgerald, egy mamutcég első embere kérésének eleget téve a Bogon galaxisban kezdenek el kutatni egy furcsa teremtmény után, mely expedíció során új és régi ismerősök egyaránt felbukkannak, illetve természetesen a világmegmentő végkifejlet sem marad el.

A játékmenet alapjai nem változtak, de történt pár jelentős módosulás. Míg korábban a fegyókat csak a csavarvaluta ellenében tudtuk fejleszteni, mostantól azok az eliminált ellenfelek számának növekedésével párhuzamosan okosodnak, és ugyanígy nő Ratchet maximális életereje is.

Ezúttal a korábbinál több, összesen húsz gyilkoló szerszám közül választhatunk: itt mutatkozik be először pl. a borotvaéles korongokat lövő Chopper, az ellenfeleket birkává változtató Sheepinator, vagy a forró lávával pusztító Lava Gun. Humorban, ötletben tehát most sincs hiány! Az események folyását színesítendő ugyancsak a Locked & Loaded prezentálta először a különböző, arénákban zajló versenyeket, valamint az űrcsatákat, továbbá Ratchet itt már a falakon függőleges irányban is tud közlekedni speciális lábbelijeinek (Glider, Gravity Boot) köszönhetően.
A szavatosság már az első epizódban sem volt csapnivaló, a folytatás azonban az eredeti tartalmának körülbelül másfélszeresét foglalja magában, húsz terjedelmes pályán nyújtva magas minőségű szórakozást.

3 – RATCHET & CLANK 3

A futószalag beindult, ám a gyors munka a címszereplő duó esetében nem okozott minőségromlást: a Ratchet & Clank 3 születési éve 2004. A változatlanul kiváló audiovizuális tulajdonságokkal, pályatervekkel és mulatságos sztorival jellemezhető epizód Ratchet otthonában, a Veldin bolygón játszódik. Mostanra hőseink intergalaktikus hírnevet szereztek maguknak, Clank saját tévéműsorral, a Secret Agent Clankkel is büszkélkedhet (ez lett a címe az egyik PSP-re kiadott mellékszálnak is). Ezúttal maga a galaxis elnöke fordul segítségért a népszerű pároshoz, amikor a robotszerű Dr. Nefarious világuralomra törő, gonosz tervei ellen kell megvédeni a világot.

Ezúttal is számos planétán, valamint űrállomáson bonyolódhatunk bele különböző küldetésekbe, mely helyszínek között szabadon mozoghatunk. Új járművek is tiszteletüket teszik a Hovership, a Hoverthank és a Turbo Slider formájában – ennek az újításnak az ugyancsak most először implementált többjátékos szegmensben lesz jelentősége. Míg az eredeti, PS2-es verzióban négy játékos versenyezhetett osztott képernyőn, a Trilogy-ban online – mint már említettem – ennek a duplája, nyolc gamer szállhat ringbe. A játékmódok nagyjából a szokásosak, pl. Capture the Flag vagy DeatMatch.
Ami a fegyverarzenált illeti: gyilkoló eszközeink nagyobb pusztító erővel rendelkeznek, mint korábban, és használatuk köre is kibővült; ugyan az egyes fegyókat továbbra is csavarok ellenében tehetjük magunkévá. Egy-két új típust említendő az R&C3-ban vehetjük kezünkbe a modernizált Suck Cannont, a RYNO III-mat vagy a Plasma Whipet is.

Racthet és Clank rajongói helyében én biztosan beszerezném ezt a gyűjteményt, amit minden, a műfaj iránt érdeklődő gamernek szívből ajánlok. Három nagyszerű játékot kapunk egy áráért! Ugyan egy-két cím még ráfért volna a korongra, és részemről picit az is kényelmetlen, hogy a kamerát állandóan, kézzel kell forgatni a karakterek után, a megszépült grafika és a trófeatámogatás újdonsággal szolgálhat a régi híveknek, az R&C szüzek pedig sok, garantáltan emlékezetes és szórakoztató játékórával gazdagodhatnak a videojátékos műveltségük szövetén tátongó hiátusok befoltozásán felül. Szerintem körülbelül ilyennek kell lennie egy nagyfelbontású gyűjteménynek.



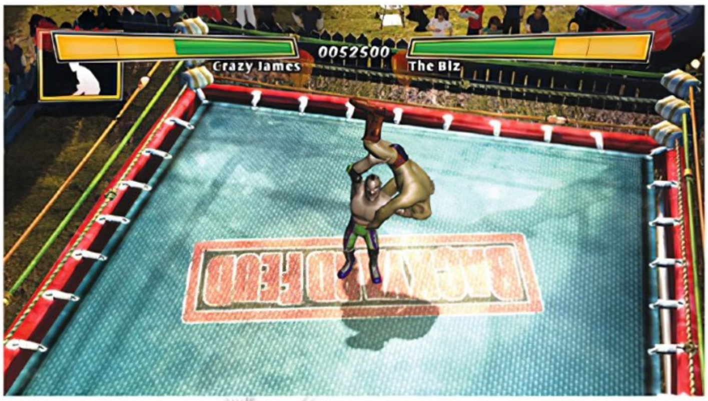
9/10

Kiadó: ***SCEE*** Fejlesztő: ***Insomniac Games/Idol Minds***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

CONSOLE CORNER

Petúnia







HULK HOGAN'S MAIN EVENT

A hihetetlen(ül pocsék) Hulk

A videojátékos mozgásérzékelés és a küzdősportok világa olyan páros, amely elméletben remekül passzol egymáshoz, mégis a legtöbb ilyen téren elkövetett próbálkozás maximum féleredmények felmutatására képes, és ha a rossz emlékű Fighters Uncaged/The Fight duóra gondolunk, ez még egy nagyon visszafogott kijelentésnek számít.
Ellenpéldaként ott van a meglepően élvezetes Punch Out!! (Wii – 2009); igaz, ott a fejlesztők rendelkezésre állt egy bizonyítottan működő koncepció, amire lehetett építeni. Itt most a Panic Button csapatának be kellett érnie a borítóra nyomott Hulk Hogannel, kinek renoméja az elmúlt évek alatt bizony erősen megkopott. A pankrátor legenda egyébként jószerivel csak a nevét adta a projekthez, szerepe ugyanis nagyjából kimerül pár buzdító szóban, valamint a töltőképernyő magvas gondolatokkal történő teleszemetelésével (olyan kaliberű, rendkívül mély dolgokra kell gondolni, minthogy: „Néha nem is jössz rá, mennyire értékes valami, amíg el nem veszíted azt."). Persze ettől maga a produktum lehetne még jó, de sajnos a játékmenetet megmételyező hibák sorozatáról már a betanító rész során lehullik a lepel. Menjünk akkor szépen sorban.



A külcsín tipikusan olyan, mintha egy frissen diplomázott marketingszakos próbálná eltalálni a Kinectes cuccok célközönségének ízlését, de kétlem, hogy ezeket az eltúlzott vonásokkal megalkotott amorf karaktereket bárki is szimpatikusnak találná, főleg mivel a megvalósításuk több éves lemaradásban van, ami egy letölthető címnél még elnézhető, de mi itt most egy teljes áron kínált dobozos termékről beszélünk.
A harmadvonalas látványhoz hasonló minőségű, a kreativitás minden formáját sárba tipró játékmenet dukál, ahol a szabad stílusban letudható küzdelmek helyett egy apró Hogan figura mindig megmondja, mit és milyen sorrendben kell elvégezned. Ettől eltérni lehet, de semmiképpen sem érdemes, mert a járt útról való letérést a szoftver bekapott pofonokkal honorálja. Maguk a meccsek egyébként több változó sorrendű szakaszból állnak, amit a kötelező pózolás nyit meg, ahol persze szintén nem választhatod ki, hogy Tarzanként akarod döngetni a melled, vagy inkább a „nem hallak benneteket" figurát játszanád meg, egyszerűen csak majomként kell követni a gép utasításait. A tényleges küzdelem azonban még ennél is bénább megvalósítást kapott: a különféle ütések/rúgások/fejelések kombinálása a gép utasításainak követése mellett is rövid úton káoszba fullad a Kinect szakaszosan működő mozgásfelismerésének köszönhetően, aki pedig kitalálta, hogy a rúgásokat csak úgy lehet védeni, ha ugrasz egyet… nos, az illetőt nem ártana jól végzett munkájának jutalmaként elküldeni egy kis nyaralásra, mondjuk Szibériába.
Amennyiben a kétségbeesett csapkodás véletlenül meghozta számodra a győzelmet, jöhet a következő fázis, ahol különféle átdobásokkal lehet tovább puhítani az opponenseket, majd a földre kerülése után még jólesően belerúghatsz/üthetsz párat, végül a szerencsétlent le kell fogni és jobbra-balra dülöngélni vele, ami amellett, hogy roppant bizarrul néz ki, a felemás mozgásérzékelést is végleg megbomlasztja. Hiába próbálkoztam eltérő taktikákkal, már a tutorial során sem tudtam kétszer egymás után helyesen megcsinálni ezt a mozdulatsort, mivel a pépesre vert, mozogni is alig tudó ellenfél minduntalan pofán vágott a kivitelezése közben. Alig tíz próbálkozással később sikerült magam mögött tudnom az akadályt és ezzel egyben le is zártam a karrier módot, ami egy vidéki suttyó felemelkedését mutatja be, akit akár meg is próbálhatnál saját személyiségedre szabni a Create a Wrestler menüpontban, ha a rendelkezésre álló lehetőségek szegényessége nem fojtaná el csírájában az erre irányuló törekvéseket. A karrier mellett helyet kapó másik két játékmód nem több egyszerű parasztvakításnál, mivel mindegyikben pontosan ugyanazt kell csinálni, pontosan ugyanazokon a helyszíneken, ami csak még jobban kihangsúlyozza a karakterek és a hátterek fantáziátlanságát.

Akárhonnan is nézem, a HHME egyértelműen a legrosszabb játék, amihez az utóbbi pár évben szerencsém(?) volt (mondom ezt a Battleship/MiB: Alien Attack kombó után), kipróbálása még a legfiatalabb korosztálynak/pankráció rajongóinak SEM ajánlott, még abban az esetben sem, ha esetleg később valamelyik gyorskajáldában két sajtburger mellé adják majd ajándékba.

2/10

Kiadó: ***Majesco Entertainment*** Fejlesztő: ***Panic Button***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1, DTS***

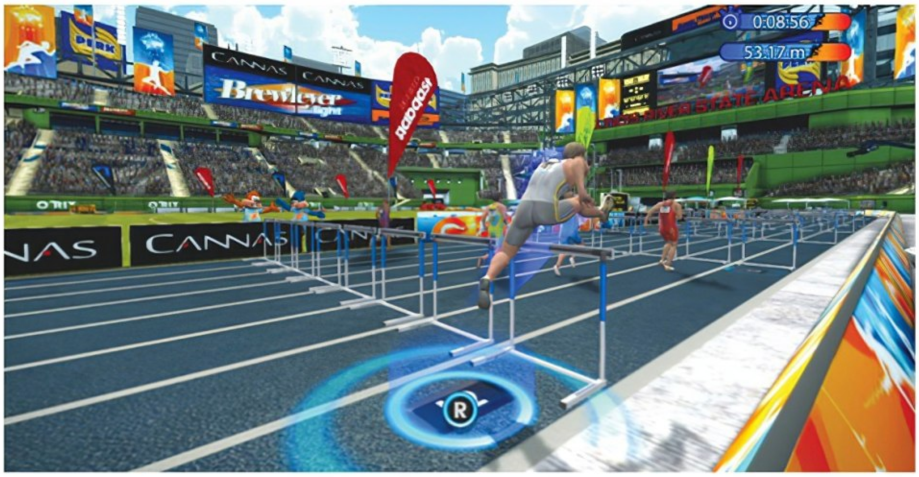
VIZUALITÁS 3 AUDIO 3 KEZELHETŐSÉG 1
TARTALOM 2 ÉLVEZETI FAKTOR 1

eszgé

CONSOLE CORNER

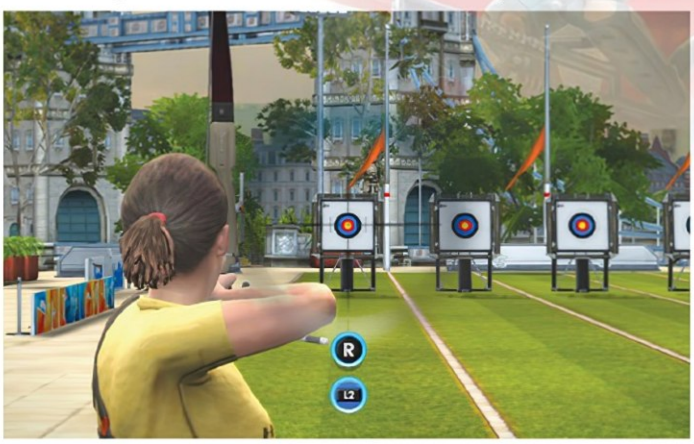
Summer Stars 2012





Az első olimpiai játékot i.e. 776-ban tartották meg, de a kereszténység végleges megszilárdításának érdekében Nagy Theodosius császár i.u. 393-ban betiltatta azt, mondván, az a pogányok szórakozása. A több sportágat is magába foglaló eseménysorozat felélesztésének gondolatát Panajótisz Szúcosz görög költő és újságíró vetette papírra 1833-ban, a „Halottak párbeszéde" című versében. Nem sokkal később, egész pontosan 1896-ban Athénban vette kezdetét az újkori olimpiai játékok sora, amit minden olimpiád első évében tartanak (a téli olimpia 1924 óta az olimpiád harmadik évében kerül megrendezésre).

Még mielőtt összecsuknád az újságot, azon gondolkodva, vajon a Konzol Magazint vetted-e meg, megnyugtathatlak: igen, jó médiaorgánumot tartasz a kezedben Tisztelt Olvasó, csupán egy rövid történelemórára invitáltalak téged a Summer Stars 2012 okán. Bár a szoftver nem hivatalos, licenszelt terméke az idei év olimpiai játékának, mégis annak hangulatát szeretné otthonodba csempészni: több-kevesebb sikerrel.
A Summer Stars 2012 tizennyolc versenyszámot tartogat azon játékosok számára, akik sportolóként szeretnék kipróbálni magukat – legalább virtuálisan – a világ legrangosabb eseménysorozatán.
Annak ellenére, hogy nem vagyok nagy sportember, szívesen huppanok le a kanapé elé, hogy sóschips-et majszolva figyeljem a műugrást, a vívást, a sportlövészetet és az egyéb játékokat. Épp ezért vártam izgatottan a programot, ám felhőtlen szórakozásom vágyálma hamar szertefoszlott.
Miért? Nos, a kitalált versenyzők (például Szábo Réka, akire rákerestem a neten is: a google dobott a névre egy táncos csajt, valamint megannyi arckönyv.com adatlapot), az ismeretlen helyszínek és a GET SPORTS WORLDWIDE elnevezés még megmosolyogtattak, de az idióta és erőltetett közjátékok(!), valamint a kreativitás teljes hiánya alapjaiban nyomta rá keserédes ízű bélyegét a tesztidőszakom hangulatára.



Nem értem például, hogy miért nem alkothatunk saját identitást, ha úgysem valós eredmények és személyek ellen versenyzünk.
Az online multiplayer hiánya is rejtély számomra… még szerencse, hogy a lokál játékmódra gondoltak.

Ezek a kezdeti sokkhatások, azok az alapvető információk, amelyekkel rögtön szembetalálkozunk, ám rajtuk túllendülve és belekóstolva a játékmenetbe… szeretném most azt mondani, hogy „jobb lesz a stuffról alkotott képünk", de nem tehetem.
Néhány versenyszámnál szó szerint vért fogunk izzadni (rosszabb esetben kitörjük valamelyik analóg karunkat), ráadásul a katartikus érzés is elmarad az aranyérem megszerzésekor. Tapasztalatom szerint a mellúszás és a sprintfutás a legszivatósabb, de a gátfutás sem éppen sétagalopp.
Ám nem csak ezek miatt főhet majd a fejünk, ugyanis a fejlesztők igazán „egyedi" megoldásokat találtak arra, hogy elkerüljék a monotonitást: a baj csak az, hogy a legtöbbjüktől a falnak mennénk kínunkban.
Amikor először találtam szembe magamat a párbeszédes vívással, inkább kikapcsoltam a gépet egy rövid időre.
Mint láthatjátok, elég sok negatív gondolat fogalmazódott meg bennem a Summer Stars 2012 kapcsán, és az igazság az, hogy mindezek mellett eltörpülnek azok, amiket pozitívumként tudok megemlíteni nektek. Ilyen mindjárt az audiovizuális élmény, amely bár nem fogja megváltani a világot, de bőven elég ahhoz, hogy szépérzetet keltsen bennünk: az égbolt és a közeli textúrák élesek, embereink jól mutatnak a televízió képernyőjén, az igazi olimpiai hangulatot pedig a közönség teremti meg.
Az atmoszféra teljesen rendben van, ahogyan a szintlépés, a skill-fa és a szükségszerű fejlődés is nagyszerű ötlet, ami nélkül nem szerepelhetnénk eredményesen az egyre nehezedő versenyszámokban.
Tartalomban sincs hiány, de hiába minden igyekezet, ha maga a játékmenet az, ami ezer sebből vérzik. Tudom, az olimpiai játékokból nehéz, talán nem is lehet másmilyen, nem gombnyomkodós stuffot készíteni, viszont a 49Games nem használta ki azokat a potenciális lehetőségeket, amiket a licensz hiánya kínált fel nekik: a már említett saját versenyző megalkotása, az online móka lehetősége mind-mind kihagyott ziccer, ami mellé sokszor társul a kontroller elhajításának vágya.

Nem tudom, kinek ajánlhatnám tiszta lelkiismerettel a Summer Stars 2012-őt: talán a Wii tulajdonosoknak, illetve azoknak, akik rendelkeznek Kinecttel vagy PlayStation Move-val. Ezekkel a kiegészítőkkel és néhány haverral egy görbe estén talán jókat lehet kacagni… egymás bénázásán.

4/10

Kiadó: ***Deep Silver*** Fejlesztő: ***49Games***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 4
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 3

Dzsek

CONSOLE CORNER





RESISTANCE
BURNING SKIES

Kisunkám! Mi leszel, ha nagy leszel? – kérdezik gyakran a naftalinszagú nagymamák, miközben remegő ujjal csipkedik a megszeppent csemete arcát. Jómagam buszvezetőként vagy cowboyként láttam a jövőmet, amely kombóra nincs logikus magyarázat. Egyik mesterséget sem űzöm végül, ám félmegoldás gyanánt még elköthetek karimás kalapban és vörös kendőben egy gyanútlan BKV-járatot.
Tűzoltó sosem akartam lenni, ám rendkívül tisztelem a munkájukat. Embert próbáló hivatás az övék, amely bármikor az életükbe kerülhet. Nem véletlen, hogy a Resistance: Burning Skies címszerepére is egy tűzoltót választottak a fejlesztők

1951. augusztus 14-én a városi tűzoltóságon megcsörrent a telefon. Két perccel később már úton volt az egység. Miközben a tűzoltóautó süvítve szelte a város utcáit, Tom Riley-nak volt ideje körbepillantania. Látómezejét leszűkítette a PS Vita képernyőjének kerete, de ez nem zavarta a nézelődésben. Átlagot nyaldosó grafikát, kopottas textúrákat és egyhangú, rozsdabarna színvilágot látott, amelyeknek összhatása – duzzogva ugyan, ám – még épp élvezhető volt.
De legyen ez a mi problémánk, hiszen Tomnak az előtte álló feladatra kell koncentrálnia. Főszereplőnk tisztában volt vele, hogy nem egy faágon rekedt Mirci cicához riasztották, ám a modortalan idegenek inváziójára nem számított. Aggodalmával azonban csöppet sem törődött a Kiméra horda, amely e forró nyári napon Észak-Amerika megszállásában talált magának elfoglaltságot. Nem ismertek sem kegyelmet, sem kronológiai sorrendet, támadásuk ugyanis a PS3-ra megjelent első és második epizód közé ékelte magát.
A korábbi felvonásokból megismert Nathan Hale és Joseph Capelli nem volt kéznél, így tűzoltónkra maradt a világmegmentő szerep. Segítsünk neki, és lépjünk a PS Vita első FPS játékának csataterére!

Két analóg kar. Igazi megváltás! A Lipótmezei Elmegyógyba' juttató félmegoldások helyett végre teljes értékű irányítással játszhatunk belsőnézetű lövöldét egy handheld gépen is. Sőt! Az érintőkijelzőnek köszönhetően innovatív megoldásokkal bővült a repertoár. A képernyő jobb oldalán érhetjük el tűzoltócsákányunkat: sérült ajtókat, akadályokat küzdhetünk le vele. Ide került a gránát pici ikonja is. Csak rábökünk, majd arra a pontra mutatunk, ahova dobni szeretnénk.
A következő pillanatban boldogtalanul cafatokra szakadó Kiméra közlegények teszik festőivé a panorámát.
A pajzsot és a fegyverek másodlagos üzemmódját is a kijelzőre tapintva hozhatjuk elő, ám nem csupán előbbivel, de a fedezékek kihasználásával is óvhatjuk bőrünket.
Ezt illik komolyan venni, mert sokkal jobb pár másodpercig egy fedezéket bámulni, mint az utolsó mentésig visszadobó töltőképernyőt.
Ötletes megoldás, hogy minden irányításbeli újdonságról egy korhű kisfilmet vetít a játék, amely pár másodpercben érthetően elmagyarázza a tennivalónkat. A fegyverekről Foxhound kollégám már írt az előző szám remek Resistance előzetesében, így azokra nem vesztegetek több szót. Érdemes azonban megemlíteni a fejlesztéseket.
Hébe-hóba kis kék kockákba botlunk, amelyek egyébiránt az idegenek technológiáját képviselik. Úgy festenek, mintha a Kiméra nemzetség Rubik Ernőjének mellényzsebéből estek volna ki. Segítségükkel a fegyvertípusok szerint eltérően, hat különféle szempont alapján tuningolhatjuk a mordályokat. Amúgy ezek is csak a szokásosak: hosszabb hatótávolság, megnövelt kapacitás, gyorsabb újratöltés stb. A fejlesztést a menüben szintén az érintőkijelzővel kezelhetjük.
Elég sokat fogunk tehát pettingelni a kézisony-val. Talán éppen ezért vettek vissza egy kicsit a fejlesztők a játékmenet dinamikájából. Akció azért van bőven, de a képernyőtapicskolás így legalább nem veti vissza a lendületet és a játékélményt.

Állás nélküli multirajongók feltétlenül jelentkezzenek a játék online módjára, mert a multiplayer opció egyszerre 8 főt foglalkoztat. Hat egyedi pályán osztozik a klasszikus DeathMatch és Team DeathMatch, és van egy új Survival mód is.
Az utóbbiban emberek és kimérák küzdenek egymással, de a megölt földlakók idegenné változnak. Így egyre nehezebb lesz az emberek dolga. Az győz, aki utolsónak marad! Egész jó móka.

A játék sajnos kompromisszumokat követel. Az előzetesen kiadott demónak felrótt hibák nagyrészt eltűntek: nincs fagyás, beakadás vagy váratlan hibaüzenet. Ám így is túl sok maradt benne a *„de"*: a harc küzdelmes, de nem epikus. Főellenfelek vannak, *de* felejthetők. A hangulat élvezhető, de nem lebilincselő. A játék jó, de lehetne sokkal jobb… Ennél sokkal többre képes a PS Vita.



6/10

Kiadó: ***SCEE*** Fejlesztő: ***Nihilistic Software***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 6 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Szasa

CONSOLE CORNER

Atelier Meruru
The Apprentice of Arland



Tündibündi cukimuki

Ki ne ismerné az Atelier-szériát? Ja, te... meg te... és te se? És te, és te, és.... ismeri egyáltalán valaki? Jó, ez gonosz volt, feltehetően itthon is van néhány kedvelője a sorozatnak, ám a „néhány"-nál azért nem merek tovább menni, mivel rendkívül szűk rétegnek szóló játékról beszélünk. Ez első sorban azoknak a lányoknak szól, akik nagy kedvelői az animés képi és audio-világnak, és a japán, körökre osztott RPG-k szerelmesei is (Lányok, olvastok mind a… négyen?). Ezek közül is kiemelendő a „japán" szó. Ugyanis az Atelier Meruru nagyon japán. Olyannyira az, hogy csak pár lépés választja el attól, hogy egy kategóriába tartozzon a szigetország olyan sikercímeivel, mint a „My Little Sister Can't Be This Cute Portable Can't Be Continuing" (nem, a címet nem én találtam ki).

Az Atelier-széria tizenharmadik epizódja, az Atelier Meruru egy Meruru nevű hercegnőről szól, aki úgy dönt, hasznos tagja szeretne lenni társadalmának, segíteni szeretné annak fejlődését, mivel apja csak így engedi neki gyakorolni az általa újonnan felfedezett alkímiát. Ne, ne, ne, ne lapozz tovább! Igen, a szoftver alaptörténete sajnos nem túl erős, és... azt kell mondjam, később sem lesz jobb a helyzet. Az egész sztori szétszórt, néha összefüggéstelen, és az érdektelenség sem áll tőle távol. Kár, hogy pont egy RPG legfontosabb összetevőjében gyengélkedik az AM, mivel amúgy rengeteg erénnyel bír.





Az első és legfontosabb ezek közül a játék atmoszférája, ami valami ritka káprázatos. Ennek legerősebb eleme a grafika, amely csodás színvilággal kelti életre az Arls királyság birodalmát, lenyűgöző animés megjelenítésben, a párbeszédeket pedig szintén szépséges rajzok színesítik. Igazából az egész szoftver úgy néz ki, mint egy japán animációs film, amely életre kelt. Kár, hogy a szinkron és a zenék nem képviselnek ilyen minőséget: én személy szerint a karakterek felét nejlonzacskóval fojtottam volna meg, annyira idegesítő hangon adják elő magukat, mind angolul, mind japánul (utóbbi szinkronok talán egy árnyalatnyival jobbak, ráadásul a színészek is kicsivel több átéléssel mondták fel a szövegkönyvet).
A játékmenet a szokásos körökre osztott RPG-k felépítését követi, egy relatíve nyitott világban. Mászkálsz, gyűjtögetsz, harcolsz. A mechanika nem túlbonyolított, a stílusban kellemesen egyszerűnek számít, hamar betanulható. Igaz, erről maga a játék megfeledkezik, mivel egy fél órás tutoriallal „csap bele a lecsóba".
Ezt is átjárja az egész szoftverre jellemző cukiság – kezdetben aranyos nyuszikkal, kis kék puffancsokkal harcolsz –, aminek köszönhetően a témát kedvelő lányok rendkívül jól szórakoznak majd (a barátnőm még akkor is gyermeki élvezettel nyüstölte a játékot, mikor én már szivárványt böfögtem, és rosszul voltam a tündibündi állatkáktól). Férfi társaimat ez azonban sajnos jó eséllyel tántorítja majd el a szoftvertől. Ellenben annyira eszméletlen tartalom szorult a programba, hogy ha magával ragad (= nincs péniszed), biztosan nagyon hosszú ideig tudsz majd fürdeni az Atelier Meruru világában.
Az RPG-k között relatíve rövidnek számító fősztorihoz rengeteg mellékküldetés és egy New Game+ lehetőség is párosul (utóbbinak külön örülök, remélem egyre több fejlesztő követi majd ezt a példát), ráadásul tízféle befejezés megnyitása lehetséges.



Az Atelier Meruru kellemes kikapcsolódást nyújthat... egy nagyon-nagyon szűk rétegnek. Végtelenül aranyos, kedves világa a férfiaknak túl giccsesnek hathat, a lányok között pedig (hazánkban mindenképp) nincs elég olyan, akinek minden eleme tetszene. Kár, pedig egy rendkívül igényesen összerakott, nagy tartalommal megpakolt szoftverről van szó, csak a nyugati játékosok között nem biztos, hogy akkora közönséget fog találni magának, mint a szigetországban.

7/10

Kiadó: ***NIS America*** Fejlesztő: ***Gust***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DTS***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 7

rolmanus

CONSOLE CORNER

SBK GENERATIONS

Lehajtom a sisakrostélyom – bár körülöttem még gyönyörű nők mászkálnak és a technikusaim is tanácsokkal bíztatnak, én már az előttem lévő kanyarokra összpontosítok. Érzem a benzingőz össze nem téveszthető illatát, a levegő izzását és az egyre gyűlő adrenalint az ereimben. Hamarosan kigyúlnak a jelzőlámpák, és akkor… akkor csak magam maradok és a motorom.





Annak ellenére, hogy nem igazán zsánerem a műfaj, a 2010-es SBK X volt az első játék, amiről a Konzol Magazin hasábjain értekezhettem. Bár InGennek hála a tavalyi résszel csak köszönőviszonyban vagyok, mégis kíváncsian vártam, milyen újdonságokkal lep meg két év távlatából az idei, Generations alcímen futó kiadás. Őszintén megvallva változásokra számítottam: leginkább a hibák kijavítására és a szimulációs szegmens csiszolására. Vajon hallgatott az olasz fejlesztőcsapat a szaksajtó visszhangjára?
A Milestone mindig is élen járt a versenyjátékok készítésében: az általuk kiadott szoftverek szinte egytől egyig a szimulációt tették hangsúlyossá, és ez a Generations-ben sincs másképp. Tizenhét aktualizált versenypálya, négy kategória és száznegyvenhárom motorcsoda, méghozzá négy szezonból. Igen, szakítva a hagyományokkal az idei SBK-ban egészen a 2009-es évig visszamenőleg válogathatunk a különböző teljesítményű gépek és pilóták között, nem beszélve a Superbike legendás alakjairól.
A játékmódok tekintetében visszatérő vendégek a gyors- és időfutamok, az egyszeri versenyhétvégék, a paraméterezhető bajnokságok, valamint a karriermód: utóbbiban, az általunk kreált, igencsak ronda alteregónkkal küzdhetjük fel magunkat a magasabb gépósztályokba, a 2009-es szezonból indulva. Előmenetelünket segíti, ha teljesítjük aktuális csapatunk elvárását, illetve a versenyeken is könnyebben boldogulunk, ha az új fejlesztéseket megszerezzük az – általában – időmérő edzéseken kapott kihívások teljesítésével.
A négy évet és három kategóriát (STK1000, Supersport és Superbike) felölelő karrier hosszú hetekre lekötheti a motorsport szerelmeseit, de magamból kiindulva nem minden játékosnak van türelme az ilyesmihez… szerencsére a Milestone ránk is gondolt: az idei epizódban debütál az SBK Experience, ahol adott vassal, előre definiált kritériumoknak kell megfelelnünk egy-egy versenykör teljesítése közben. Ezek igen széles skálán mozoghatnak, például akad közöttük a pálya elhagyásának tiltása, a fékezés korlátozása, illetve egykerekezés is, csak hogy néhányat említsek.
A kihívások teljesítéséért achievement/trófea jár, valamint ebben a módban nyithatjuk meg a legendás arcokat is.
Oké, tartalomban nincs hiány, de mi van a játékélménnyel?
A kérdés jogos, a Generations szimulációs beállításai három fokozatban állíthatóak (plusz a gameplay-ben is találunk jó dolgokat). Értelemszerűen a „low" hivatott betölteni az árkádosabb hangvételt, a „full" a teljes szimulációt, míg az arany középutat a „medium" adná.
Elméletben így van, gyakorlatban viszont mintha kicsit visszavettek volna a srácok: még a legdurvább opciókkal, vagyis a teljes szimulációval, a versenyzők dőlésének kézi irányításával, a magasság és a testsúly közrejátszásával is egy-két óra alatt ráéreztem a kanyarodási ívekre és a kigyorsításokra, holott alig ismerem ezeket a pályákat.
Nem az irányítással, inkább az ellenfelek mesterséges intelligenciájával vívtam a legnagyobb csatákat, de azt is folyamatosan tekertem felfelé a tesztidőszak alatt – igaz, a Pro-nál megállt a tudományom.
Ennek ellenére úgy érzem, casualebb lett a játék, ráadásul még mindig bele lehet zakózni kétszázzal a kanyarokba és keresztbefordítani a mocikat, borulás nélkül.
A grafikával sem vagyok kibékülve, nagyon gyér a környezet, alig akad tereptárgy a pályák mentén, az égbolt pedig konkrétan olyan, mintha egy VGA kamerás mobiltelefonnal készült fotóba nagyítottak volna bele.
A sebességérzet is valahol a padlót súrolja, helyette viszont kaptunk émelygést a maszatos aszfalt „szaladása" okán. A versenyparipák és a lovasaik viszont jól néznek ki, bár az animációk most sincsenek a helyzet magaslatán: még mindig kevés fázisból állnak az egyes mozzanatok (dőlés, váltás, esések stb.).
Amit viszont külön kiemelnék, az az esős futamok megoldása: látványban és vezetéstechnikában is csillagos ötös – lehet, hogy idén csak erre gyúrtak a Milestone-nál?
A főcímzenétől két perc elmúltával már a falat kapartam, ám a motorok szépen búgnak: azok hangjai nagyon kellemesen hatottak hallójárataimra.
Az SBK Generations bár tartalmában erős cím, két szék között mégis a padlóra huppant. Audiovizualitásban teljesen átlagos alkotás, ráadásul szimulátornak is gyengébb eresztés az előző részek fényében: mégis, aki várt már egy könnyebben, de mégsem könnyen emészthető versenyjátékot, benevezhet rá, de a sorozat rajongóinak csalódást fog okozni az idei kiadás.



7/10

Kiadó: ***Black Bean Games*** Fejlesztő: ***Milestone***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Dzsek

CONSOLE CORNER





A rali évszázados története és a legendás B csoport

Rovatunk folytatásában ezúttal a hírhedt „B csoportról" írnék néhány érdekességet; egy mára már szinte legenda számba menő kategóriáról, ahol annakidején szinte semmilyen határt nem szabtak a technológiának és a pilóták – valamint természetesen a nézők – sebességvágyainak, ami végül nem meglepő módon sajnos tragédiák egész sorához vezetett. Az igazi, teljes értékű rali-történelemre ugyanakkor természetesen vajmi kevés lenne ez a pár oldal, de néhány fontos eseményt kiemelve azért mégis betekintést nyerhetünk a motorsport világának egyik leglátványosabb szakágába.

Szigorúan tekintve a ralizás kezdete a XIX. század végére tehető: az első ilyen jellegű speciális versenyt 1894-ben rendezték (Párizs-Rouen Kocsiverseny).
Az egészen új keletű stílus a megszokott versenypályákhoz képest merőben új kihívás elé állította a pilótákat, mint ahogy a gyárakat és fejlesztőmérnököket is, és azt nem volt nehéz megjósolni, hogy a motorsport világának szerelmesei körében milyen hamar népszerűvé fog válni. A rohamos fejlődésre igen jó példa, hogy míg 1895-ben az első nagyszabású, 1178km össztávú Párizs-Bordeaux-Párizs versenyen Emile Levassor 24 km/órás átlagsebességgel nyert, 1903-ban Fernand Gabriel ugyanezen az úton már 105 km/órás átlagot ért el. A sebesség növekedésével a balesetek száma is rohamosan nőtt, ám nem csak a pilóták (és a navigátorok) körében, de a nézőket is egyre inkább veszélyeztetve, így a látványos száguldás árnyoldalaként az imént említett 1903-as Párizs-Madrid versenyen sajnos 8-an is életüket veszítették.

A francia kormány átmenetileg be is tiltotta a raliversenyeket, nem sokkal ezután pedig Nagy-Britannia került előtérbe, miután megépítette az Englands Bookland nyilvános versenypályáját. Már korábban is volt náluk precedens a ralizásra, hiszen 1900 áprilisában rendezték az első túraversenyt, a Thousand Mile Trialt: egy 15 napos körversenyt a szigetország legnagyobb városai között, 70 versenyzővel. Olaszország is a XIX. század végétől tartott hasonszőrű megmérettetéseket – az egyik legismertebb közülük a Sicilia Targa Folio volt, melyet 1906-tól minden évben megrendeztek, illetve a még ismertebb Giro di Sicilia, melyet a II. Világháborúig szintén minden évben megtartottak.
A legkiemelkedőbb mégis az 1927 és 1957 között 24 alkalommal megtartott „ezer mérföldes" Mille Miglia, melyhez számos neves rali-elem köthető, pl. az egy perces időközökkel rajtolás.



Maga a „rally" kifejezés viszont az 1911-es monte carlói versenyen született meg, ahol nem mellesleg 2012 elején tartották a 80., azaz a „80ème" Rallye Automobile de Monte-Carlo-t. Az 1920-as évek végére terjedt el világszerte az elnevezés, az angol eredetű szó jelentése lényegében annyit tesz: „nagygyűlés". A két világháború között onnantól nem volt megállás, rengeteget fejlődött az autóipar és számtalan verseny került lebonyolításra. Hagyományos aszfalt, keverve a hegyi, valamint a sáros erdei utakkal; rövid, illetve 1000 mérföldes, sok napos túrákkal – mindez egyszerűen egyre nagyobb népszerűségnek örvendett.

1930-ban rendezték meg az első (nem hivatalos) európai ralit, ahol már minden ország a saját versenyén láthatta vendégül a többi európai szomszéd képviselőit, pl. Monte Carlo, francia Alpok, Dél-Tirol stb, és innentől kerültek bevezetésre a technikai előírások is. Szinte MINDEN gyártó részt akart venni, ez az időszak igazi rally-kánaán volt, egészen a II. Világháborúig…

Hivatalosan ugyan '47-től újraindult a szekér, de az igazi újbóli fellendülést csak az '50-es évek hozták meg a technikai sport számára, mely az aranykorszakává vált a hosszú távú road versenyeknek.
A „Fédération Internationale de l'Automobile" (Nemzetközi Automobil Szövetség), avagy a FIA innentől vette szárnyai alá a ralizást, és 1953-ban megrendezte az első hivatalos nemzetközi, avagy az első Európai Rally Bajnokságot (akkoriban még Touring Championship néven). Ezt csak az 1973-tól bevezetett „World Rally Championship for Manufacturers" tudta überelni, azaz az első





hivatalos világbajnokság az autógyárak számára, melynek kupáját kezdetben a francia Alpine-Renault (Alpine A110) tette magáévá. Utána '92-ig legtöbbször az olaszok nyertek, (zömmel Lanciával, olykor Fiattal), de azért akadt közben egy '79-es amcsi Ford Escort győzelem, valamint '82-ben/'84-ben német Audi Quattro diadal is.
1993-tól '99-ig a japánok voltak az élen (Mitshubishi, Toyota, Subaru), 2000-től pedig néhány évtől eltekintve a franciák győztek, kezdetben Peugeot-val, ám az utóbbi 4 év rali bajnoka egyértelműen a Citroen.
Az angolok 1981-es Talbot győzelmén kívül azért még érdemes kiemelni a 2006-os és 2007-es Ford Focus WRC-s első helyezésüket is.

1979-től került kiírásra a „World Rally Championship for Drivers", mely címet kezdetben a svéd nemzetiségű Björn Waldegård tudhatta magáénak egy 2l-es 253 LE-s Ford Escort RS1800-assal.
Ez volt az átlagteljesítménye az akkori raliautóknak, többségük pedig hátsókerék-meghajtással rendelkezett az akkoriban elterjedt ún. 2-es, valamint az annál jóval népszerűbb 4-es csoportban.

A homologizációhoz, avagy az egy típus jóváhagyásához legalább 400 legyártott darabra volt szükség egy adott modellből (példák a 4-es csoportból 1973-1983: Lancia Stratos HF, Porsche 911, BMW 2002Tii, Alpine-Renault Alpine A110 stb).

1979-től a „Federation du Sport Automobile" (FISA, a FIA elődje) engedélyezte a négykerék meghajtást, a homologizációs feltételeket pedig 200 szériadarabra csökkentették.
A gyártók többsége ugyan túl bonyolultnak érezte a technológiát, így feleslegesnek is godolták az összkerék-meghajtással való bíbelődést, az Audi azonban rögvest rámozdult a témára és kifejlesztette a legendás „Quattro"-t. Az új időeredmények, majd pedig az első győzelmek magukért beszéltek, így nem csak az Audi vitte tovább a vonalat, de a '80-as évektől a többi gyártó is keményen ráállt a 4WD témára.

1982-ben a hírhedt **„B csoport"** megalakulása hatalmas változást jelentett a ralizás történetében. Engedélyezett összkerékmeghajtás, minimális súlyszabályozás, szinte bármilyen anyagfelhasználás, szóval röviden és tömören szinte semmilyen technikai megkötés nem állt a fejlesztők útjában, egyetlen igazi cél volt csupán: SEBESSÉG, SEBESSÉG, SEBESSÉG!!! Még a 200-ra csökkentett darabszámú homologizációs kikötés sem volt mindig érvényben, hiszen az Evolution kitétellel már elegendő volt egy-egy modellből mindössze 20(!) darab is.
Persze léteztek még más csoportok is, azokon belül pedig alkategóriák, és ami érdekes, hogy az első évben nem is B-csoportos autók álltak a dobogón, de a kategórián belül irdatlan tempójú fejlődés kezdődött, így 1983-ban már a B-csoportos Lancia 037 nyert annak ellenére, hogy még nem összkerekes volt. Habár az Audi más technikai téren is felülmúlta azt, a Lancia egyelőre mégis megbízhatóbbnak számított, de ez persze az adott verseny, illetve az út jellegétől is függött (idővel természetesen a 4WD nélkül már nem nagyon lehetett labdába rúgni).

1985-ben homologizálták és 1986-ig gyártották az első igazi csúcs B kategóriás járgányt, a **Peugeot 205 T 16 Evo 2**-t, melybe a kor összes technikai újítását beépítették: 6 fokozatú váltóval és kevlár karosszériával, kihasználva a B csoport előírásainak engedékenységét. Az alig 1.775 literes, 16 szelepes turbómotor 450LE-s teljesítményével egyenesen „repítette" az ívekben a rendkívül stabil útfekvésű rally-kocsit, mely alig 4.5 másodperc alatt gyorsított 0-ról 100-ra. 490Nm-es nyomatéka folyamatos brutális erőt és állandó gyorsulást biztosított bármilyen sebességen.
Elég belegondolni, hogy napjainkban ilyen motorerővel egy 3 literes BMW 530D E60-as (2004-2009) rendelkezik, de az hozzávetőlegesen 1700kg-os tömeget mozgat, méghozzá így is igencsak dinamikusan, a Peugeot pedig alig 910kg-ot nyomott akkoriban.
Nem csoda, hogy a nézők állítólag sokkos lázban égtek, ha élőben láthatták süvíteni, a többi gyártó pedig sárgult az irigységtől, pláne miután a franciák '85-ben és '86-ban is megnyerték vele a Rally VB-t.







1982 és 1986 között összesen 49 modell mutattak be a B csoportban (pl. Ford RS200 E2, Opel Manta 400 4WD, Renault 5 Turbo 2 stb.), noha ezeknek a fele csupán ugyanazon modellek továbbfejlesztett utódai voltak. Köztük volt a híres **Lancia Delta S4** is, melynek 1985-ös változatában az 1759 köbcentis motor még „csak" 480LE-t produkált, ám az 1986-os szezonban már hihetetlen 570 paripa hajtotta az alig 890kg-os Lancia-t. A korszak egyik legékesebb darabja pedig kétségkívül az **Audi Sport Quattro S1 E2**.

A 2.11-es turbómotor kezdetben 480LE-vel, későbbi változatában már (8 ezres fordulaton) 507LE-vel gyorsította 3.1 másodperc alatt 0-ról 100-ra az 1090kg-os német rallyklasszikust, az 1986-os változata pedig már 600LE-s teljesítménnyel rajtolt.
Nagyon agresszív légterelő spoilereket szereltek fel a leszorító erő érdekében, különben a verda könnyedén elszállt volna. A B csoportban egyszerűen már nem volt megállás, kikerült az irányítás alól, így a FISA egy S csoportot kívánt nyitni a legfullosabb járgányoknak, alig 10 legyártott modellel a homologizációhoz.

A balesetek azonban sorra kezdték el követni egymást. Attilio Bettega 1985-ben vesztette életét egy Lancia 037-ben a Korzika versenyen, de navigátora Sergio Cresto szerencsésre életben maradt.
A sors hihetetlen fintora, hogy pontosan egy évvel később ugyanazon a versenyen (1986. május 2.) egy Lancia S4-essel mégis életét vesztette, Henri Toivonen pilótával egyetemben. Kisodródtak az útról, neki a fáknak, majd onnan a szakadékba, ahol a gépjármű maradványai szénné égtek.
A felelőtlen biztonsági előírásoknak hála csak később fedezték fel a balesetet, így esélyük sem volt a túlélésre. Még 1985-ben, az Argentin ralin Ari Vatanen már szerencsésebb volt, „mindössze" majdnem amputálták a lábát, és másfél évig tartott felépülnie, miután navigátorával 180-nal szaltóztak egy kisebb bukkanótól egy Peugeot 205 Turbo 16 Evo 2-vel, melynek műanyag borítása egyszerűen szétesett, és több 100 méterre szóródtak szét az alkatrészek.
1986-ot nem csak Henri Toivonen és Sergio Cresto halála árnyékolta be, hanem Joaquim Santos balesete is egy Ford RS200-assal, mikor a Vine de Porto versenyen a közönség közé csapódott, és több tucatnyi néző megsebesült, négyen pedig végül meg is haltak.



Az egész világ felháborodott, még a szakértők is, pláne miután egyre durvább dolgokra derült fény az ellenőrzések során.
Néhány példát említve: ha minden igaz, a Lancia S4 műanyag karosszériája egyszerűen ripityára tört a töréstesztek során, az autók szinte mindegyikén gumiból készült az üzemanyagtartály, sőt volt olyan modell, melyen állítólag műanyag fékpadokat és fékpofákat használtak a további súlycsökkentés érdekében. Hogy az ilyen infók mennyire pletyka szintűek, és pontosan mely modellekről van szó, azt nem tudni pontosan, de talán némi választ mégis ad a kérdésre az a tény, hogy a B csoportot 1987-től betiltották, a tervezett S csoporttal egyetemben…

Ezután az „A csoport" jutott vezető szerephez, egészen a 2000-es évek elejéig, mely talán már nem volt olyan látványos, mint elődje, többek között azért, mert a motorok teljesítményét 300LE-nél maximalizálták, de a nagyságrendekkel szigorúbb biztonsági előírásoknak köszönhetően minimalizálódott a balesetek száma, így a rali újra egy tragédiáktól mentes össznépi szórakozássá vált minden motorsport rajongó számára.

Példák konzolon:

***Peugeot 205 T 16 Evo 2** – V-Rally 2, Gran Turismo 4-5, Colin 04/2005, DiRT, Sega Rally 2/ Revo, WRC: FIA WRC*

***Lancia Delta S4** – Gran Turismo 2/4/5, Stuntman, Top Gear Rally 1-2, DiRT 1/3, WRC: RE/FIA WRC*

***Audi Sport Quattro S1** – MotorStorm: Apocalypse/Arctic Edge, Driver: San Francisco, Colin 1/04/2005, WRC: RE, Rally Masters, TOCA 3, RalliSport Challenge 1-2, Forza 4, Rally Fusion, DiRT 1/3, Shox, Sega Rally Revo*

Krisz

Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

avagy a virtuális frász Böjtös Gáborral

Az NES-repertoár 2. rész

Az előző szám kissé bő lére eresztett Castlevania-összefoglalója után rájöttem, hogy ha minden programról részletesen szeretnék írni, ami a műfajhoz kapcsolódik, akkor akár egy kisebb enciklopédia megírásának is nekiállhatnék, így kicsit változtatok a tematikán, ami azt jelenti, hogy nem fogom az összes címet messzemenőkig részletesen kivesézni – ráadásul valljuk be, sok esetben erre szükség sincs. A 8bites éra (meg a többi generáció – egészen napjainkig) ontotta magából az egymás klónjainak nevezhető termékeket, amelyek közül ha egyet ismertél, tulajdonképpen ismerted az összest, illetve nem minden arany, ami fénylik alapon van olyan darab, ami objektív szemmel nem is érdemel pár sornál többet.

Ott van például a '88-as **Dr. Jekyll and Mr. Hyde** a Bandai-tól, amely a lehető legegyszerűbb formában alkalmazza az ismert formulát (bár az akkori viszonylatokhoz képest meglepően részletes grafikával): balról jobbra haladunk és kerülgetjük/átugráljuk a támadó állatokat és lényeket – majd átalakulás után tükrözve a játékmenetet jobbról balra megyünk tovább, szétzúzva mindent, ami közelít felénk. A '92-es **Ghoul School** látványos, nagy karakterekkel kápráztatja a nagyérdeműt, miközben mindenféle finomságot (egyszemű szörnyeteg, tetemek, csontvázak) felkínál a szórakozni vágyóknak, ám bugyutasága így is szembetűnő – mit is várunk egy olyan játéktól, amelyben a főszereplő diákkal egy szörnyektől megszállt iskolában kell visszaszereznünk az elrabolt cheerleader lánykát (a Lollipop Chainsaw-s Juliet maga oldja meg az ilyen problémákat). A '91-es **Drac's Night Out** hivatalosan meg sem jelent, ami nem annyira véletlen: a lépcsőkkel teli épületben mászkálás már akkor is unalmasnak és ismétlődőnek számított, hiába a gyermeteg vérszopó a főszerepben. A szintén ebben az évben született **Hell Fighter** hasonlóan vágta saját maga alatt a fát – meggyőző intro ide vagy oda, a karatéjos, energialabdákat lövöldöző Ryu-másolat akkor sem lett volna kevésbé nevetséges, ha ellenfelei nem vízfejű csontvázak, vagy éppen kék (szarvakkal ellátott) vízilovak… vagy mik. A '89-es **Splatterhouse (Wanpaku Graffiti)** ugyanebben a cipőben jár: táncoló Drakula, gyermeteg főszereplő – köszönjük, hogy az egyik legbrutálisabb sorozatot (a többi epizódról majd később teszek említést) sikerült egy pillanat alatt kasztrálni és nevetségessé tenni; de a '91-es **Monster Party** sem sokkal jobb, bár az legalább nem egy neves sorozat teljesen felesleges, önmaga paródiáját nyújtó mellékága.



Persze vannak jobb darabok is, amelyek nem kerülnek teljes kielemzésre. A hivatalos megjelenést végül nem kapott **Dr. Franken**-t kifejezetten csípem (elég megkapó, ahogy megszólal Beethoven Holdfény szonátája), A **Frankenstein: The Monster Returns** hasonlóan erős darab, ahogy az IREM gyártotta, Metroidvania stílusú **Holy Diver** is, nem beszélve a kevert játékmenetű (repkedős és mászkálós) **Robodemons**-ról.
Plusz ott van a **Gargoyle's Quest II**, amely ugyan kifejezetten az élmezőnybe tartozik az egyszer RPG-kre, egyszer pedig a Castlevania-sorozatra emlékeztető rendszerével, ám a sorozat végül SNES-en, a Demon's Cresttel ért a csúcsára, ezért arról szeretnék majd bővebben nyilatkozni.
Kábé ezekkel a címekkel találkozhatsz, amennyiben a NES-repertoár horrortermését célzod meg magad előtt, illetve a kategórián belül van még pár érdekesebb példány, ezek kerülnek most górcső alá.

Chiller

(1986, 1990 – Arcade, NES)

A Chiller egy meglehetősen érdekes, fénypisztolyos móka volt az Exidy műhelyéből, amely a játéktermekbe járókat borzongatta teljes erőbedobással. Az eredeti (arcade) verzióban az egyképernyős helyszíneken a kikötözött rabokat kellett jobblétre szenderíteni, ami azt jelenti, hogy szanaszét kellett azokat lőni, miközben testrészek és szervek repkedtek mindenfelé. Látványos kivégzések, meztelenség – minden megvolt benne, ami egy jóérzésű embert kellőképpen elborzaszthat, pláne úgy, hogy azonosulni nem igazán lehetett a névtelen és arctalan „hőssel", aki a kínzásért és kivégzésért volt felelős.
Talán ennek köszönhető, hogy bár a NES-változat hivatalos kiadást nem kapott, azért a cenzúra még így is utolérte azt.
Természetesnek mondható, hogy a grafika le lett butítva, ám az már (annyira azért nem) meglepő, ahogy a játékmenetet is rengeteg változtatás érte. Többek közt eltűnt a meztelenség, a brutális játékmenet pedig egy szoftosabb, bugyuta történettel megáldott körítést kapott (a középkorban járunk, ahol a gonosz erők seregei várakoznak: köztük kell rendet tenni – bár az nem nagyon kapott magyarázatot, hogy a démonizált áldozatok miért vannak kikötözve, megbéklyózva).



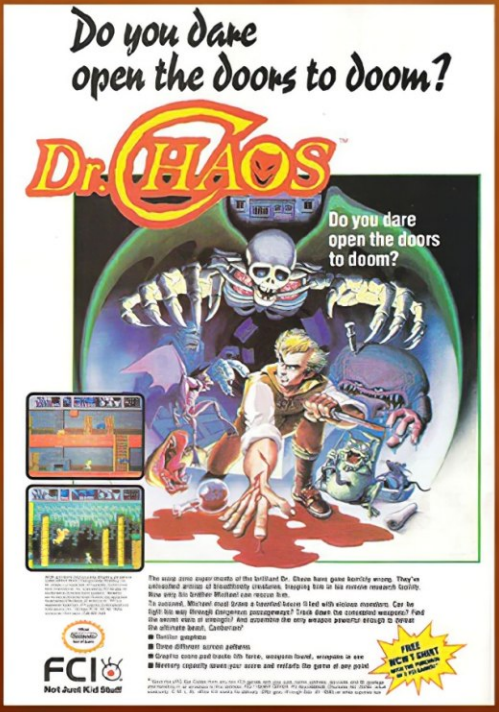


Egy csomó horrorisztikus elem kivágásra került (testrészek egy kis kocsin és a tömlöcben), plusz érthető technikai okok miatt meg lett változtatva egy jelenet, amikor egy hatalmas fej a képernyő felé lebeg.
A Chiller érdekes, ám nem szükségszerűen követendő próbálkozás – nem is nagyon próbálták leutánozni a későbbiekben, amiért kisebb köszönet jár. A Splatterhouse például brutális volt a maga idejében, de annak részben meg volt az oka, ám ennyire öncélúan talán egy programban sem próbálták ábrázolni az erőszakot, mint ebben.

Dr. Chaos

(1987 – NES)

A Dr. Chaos kapcsán sokat gondolkoztam, mekkora figyelmet kapjon, de érdekes megoldásai és jópofa kikacsintásai miatt végül a kiemelt alkotások közé helyeztem.
A történet szerint Michael Chaos szerepébe



bújunk, aki testvére, Dr. Ginn Chaos (ezek a nevek, Istenem) után nyomoz, mivel az kísérletei során sikeresen megnyitott egy dimenziókaput a villájában, majd eltűnt. Hősünkkel ennek köszönhetően kell az említett épületben, majd a dimenziókapu segítségével elérhető különböző helyszíneken megküzdenünk az ilyen-olyan szörnyekkel. Ami érdekesség, hogy például a villában haladva, a szobákba belépve a játékmenet az alap platformerről átvált point and click rendszerre, amikor is különböző felszerelési tárgyakat szedhetünk össze, illetve haladhatunk tovább. Lőfegyverünk mellett gránátot is használhatunk, páncélzatot is szerezhetünk, ellenfeleink pedig nem csak a megszokottak (patkányok, denevérek, csontvázak, piráják, lebegő koponyák, vagy éppen lángoló fejű és tüzet köpő oroszlánok), de a villában egy az egyben olyan lénnyel is találkozhatunk, mint amilyen a nyolcvanas évek egyik kultikus horrorjában, a House-ban volt a háborúból visszatérő bajtárs.
Érdekes akció-kaland hibridről van szó, ami nem kifejezetten kiemelkedő, de egy próbát talán megér még manapság is.

Ghosts'n Goblins

(1985, 1986 – Arcade, NES)

Sokszor, sok helyen írtunk már a szériáról, amelyet nem szabad és nem lehet elfelejteni. A Capcom által megálmodott G'nG-sorozat ugyanis úttörő volt a maga stílusában, ami sok más fejlesztőt is megihletett, ráadásul az előző generációban még remake-et/rebootot is kapott (Maximo).
Ebben a legelső darabban, amely először a játéktermekbe, majd NES-en az otthonainkba is ellátogatott, Sir Arthur bőrébe bújhatunk, aki elrabolt hercegnője után indult el, hogy érte megküzdjön magával a Sátánnal is. A játékmenet szimpla jobbra haladós akció-platformer, amelyben a kígyókat, zombikat, démonokat kell eltennünk láb alól, ami azonban kiemelte ezt a címet az átlagból, az a megvalósítás és a hangulat. Aki játszott anno a programmal, az vélhetőleg kristálytisztán emlékezik a bejárható térképre, a repkedő



lándzsákra, de ami végkép kitörölhetetlen mindenki memóriájából, az a találatok után a páncéljától megfosztott főhős, ahogy egy szál alsógatyában szalad tovább, amíg egy power upnak köszönhetően nem sikerül újra felöltöznie.
Horrorisztikus elemek (akkori viszonylatban) bőven fellelhetőek a játékban, ráadásul ez tényleg egy igazi klasszikus, ami kellően komoly kihívással is rendelkezik.



Uninvited és Shadowgate

(1986-1991 és 1987-1991 – Mac, Amiga, PC, NES)

Az Uninvited és a Shadowgate a kor jellegzetességeit alkalmazó páros az ICOM és Mindscape gondozásában, ami rengeteg géptípusra ellátogatott pár év leforgása alatt. A siker nem véletlen, ugyanis a két játék minőségi point and click rendszert alkalmazó horror-kaland: míg az elsőben egy elhagyatottnak tűnő házban próbáljuk megtalálni elveszett testvérünket, addig a másodikban már egy teljes kastély a rendelkezésünkre áll a csatangoláshoz. A Shadowgate az Uninvited ellenében nem ragaszkodik a készítése idejében aktuális idősíkhoz, és egy fantasy jellegű középkori környezetbe helyezi a játékost, ám mindkét anyag esetében a lényeg a szövegértésen, a megfelelő útvonal megtalálásában, és a fellelt tárgyak rendeltetésszerű felhasználásában van.
Mindkettő idővel indul be, kell hozzájuk angol nyelvtudás, ám grafikailag (főleg a jóval autentikusabb Shadowgate) nagyon rendben vannak, ahogy a hangulat is kellemes, miközben a kihalt egyképernyős helyszíneken időnként össze-összeakadunk egy-egy szellemmel, szörnnyel, vadállattal. Persze a NES-es változatok ezúttal is változtatva lettek pár dologban (új szövegek, családbarátabb események a Nintendo üzletpolitikájának köszönhetően), de így is vállalható darabok.





Zombie Nation

(1990 – NES)

Az 1990-es Zombie Nation (vagy Samurai Zombie Nation) ezerszer elpuffogtatott kliséhez nyúl: 1999-ben meteorit zuhan a Földre, amely egyben a Darc Seed elnevezésű gonosz entitás megérkezését is jelenti, ez pedig az embereket zombikká és szörnyekké változtatja. Az egyedüli, aki megállíthatja a folyamatot, nem más, mint Namakubi, a szamuráj fej(!!) – vele kell megtalálni a Shura nevű szamuráj kardot, amely véget vethet a pusztításnak.

Nem vicc, tényleg egy fej áll a középpontban, mindenféle test nélkül. A jobbra scrollozó képernyőn ezzel a fura pofával kell repkednünk, akinek szájszagánál csak a tüzes köpése halálosabb; ráadásul zombival kevésbé, repülő alkalmatosságokkal, mechekkel, fura lényekkel már annál inkább találkozhatunk. Ahogyan a nyitó Chiller, úgy a záró Zombie Nation is inkább csak érdekesség, nem pedig kihagyhatatlan klasszikus, ám mint olyan, tényleg hajlamos arra, hogy meglepje az embert. A koncepció eleve fura (repülő fej), ahogyan a megvalósítás is.
Nem néz ki rosszul, vannak benne jó ötletek, de a játékmenet kicsit kaotikus, ráadásul abban a stílusban, amelyben készült, vannak sokkal jobb és izgalmasabb darabok is. Nem igazán tudom hova tenni ezt a címet…

Ugye-ugye? Vannak izgalmas és érdekes anyagok a régi „elavult" masinákra, így például NES-re is. Ráadásul amikről még direkt nem írtam, azok a filmes és egyéb adaptációk – ezek a következő számban kerülnek a középpontba, és akkor ezt a generációt nagyjából le is zárhatjuk.
Addig pedig rémes álmokat, kellemes libabőrt kívánok mindenkinek!





Az elmúlt néhány hétben az egyik neccesebb animés témával kapcsolatban több olyan baromságot is olvastam, amitől már régóta a falnak megyek.
Magukat szakavatottnak tartó emberek állítanak és írnak olyanokat a japán pornográf iparról, s azon belül is az animált változatról (hentai), hogy gyakran az az érzésem, hogy ők maguk se gondolják azt komolyan, nemhogy még el is higgyék. Itt az ideje, hogy ezen a téren tiszta vizet öntsek a pohárba, egyszer s mindenkorra…

A japán pornográf ágazat elég különleges a megjelenése szempontjából. Sokan itt tévednek nagyot, mikor az egészre a hentai jelzőt húzzák, ami japánul „perverzt" jelent, egy igen erős tartalmi formában. A perverzre több szavuk is van (pl. ecchi), de mindközül ebben van meg maga a tettlegessé fajuló zaklatás, esetleg maga a nemi aktus és az arra tett előkészületek. Japánban ellenben nem a hentai szót használják a pornográf tartalmakra, hanem az ero, H vagy pink movie kifejezéseket. Az ero minden erotikus tartalmat fémjelez, míg a pink movie kizárólag az olyan filmeket, mint amilyeneket mondjuk Kovi is rendez.
Az erotikus tartalmak viszont további kategóriákba oszlanak: anime, manga vagy rajongói munka (doujinshi) esetén az ero kifejezés használatos a műfaj típusának megnevezésével (pl. eromanga), amiket a nyugati rajongói kultúra egységesen hentainak hív. A játékok terén kicsit más a helyzet. Az olvasós játékokat (a visual novelek), amennyiben a történetnek a végén vagy az elmesélés közben viszonylag elhanyagolható mértékben tartalmaznak pornójeleneteket, erogének nevezzük. Ezek általában úgynevezett dating simek (randiszimulátor), egy-egy lányhoz kapcsolódó történetszál zárásául szolgálnak, amennyiben tényleg sikerül elnyerni a kegyeiket. A közhiedelemmel ellentétben ezekben a történet minimum háromjegyű számnyi szorzóval fontosabb a szexnél, ami csupán erotikus jellegű, de még nem kifejezetten pornó. Azt a játékot, amelyben hemzsegnek a szexjelenetek, nukigének nevezzük. Ebben egy keretsztorira van építve a történetszálanként a hossztól függő minimum 3-5 jelenet (egyetlen lánnyal, nem számolva a többit). Ezen felül vannak még a kifejezett szexszimulátorok, mint mondjuk a RapeLay, aminek a lényege nem sok, de a kategória neve bőven árulkodó. Ezeknek a játékoknak a háttérképeit (amelyek megjelennek a szöveg olvasása során) CG-knek, pornografikus kép esetén HCG-knek nevezzük.
Típusban pedig bőven van választék, mindenki a maga kedvére válogathat: azok, akik a történetet jobban szeretik, mint a dúsított szexjeleneteket, szintúgy megtalálhatják a maguknak valót. Vagy mondjuk azok, akik valamelyik fétist jobban kedvelik. A hagyományostól a csáposig (tentaclerape), illetve a szado-mazótól (BDSM) egyenesen a vérfertőzős témáig (incest). Viszont még ez is elég tág felosztás így, főleg, hogy ezen belül van a különféle fíliákra is egy külön műfaj, így ennek részletezésétől most megóvnálak titeket, mert jelenleg mindez lényegtelen.
Ugyanakkor sokan hőbörögnek amiatt, hogy ezen művek, ha csak Japánban jelennek meg, cenzúrázottak, és csak a tengerentúlon megjelenő darabokból távolítják el a kikockázást. Ez egy 1988-as törvény miatt van így, miszerint a genitáliákat bármely erotikus műben ki kell takarni. A hőbörgés tárgya az szokott lenni, hogy ezt a XXI. században is életben tartják, 24 évvel a hatályba lépést követően. Sokan maradinak és eltúlzottnak tartják a törvényt, főleg, hogy az első hentai csak 1986-ban jelent meg. Ellenben a törvény a különféle testnedvekre, így az ondóra sem vonatkozott, ezért annak ábrázolása engedélyezett volt, s ez adta az alapot arra, hogy megszülethessen a bukkake fogalma.
Az erotikus tartalmakhoz Japánban hozzáférni nem tűnik különösebben nehéz feladatnak, de nem is olyan könnyű, mint ahogy azt a legtöbb cikk beállítja (csak a különlegesebb fajtákért kell zughelyekre és sikátorokba járkálni, plusz az eladás is valamelyest hasonlít a nálunk ismert dohány- és alkoholtermékek bolti eladására, csak valamivel szigorúbban veszik a jogszabályokat). Viszont tény és való, hogy a társadalmuk merev és kötött, így a nők érvényesülési jogai továbbra is háttérbe szorítkoznak. A legendás vonaton/buszon való molesztálás sem mindenesetben olyan, mint ahogy azt ábrázolni szokták. Ugyanis ez attól függ, hogy elsősorban észreveszik-e (vagy észre akarják-e venni) a dolgot, vagy van-e, aki nyakon csípi a molesztálót. A nő maga is ellenállhat, pluszban ott van a vasúti felügyelet az állomásokon, amelynek joga van a molesztálót elfogni, visszatartani és a rendőrség számára átadni.
S most, hogy mindezt tisztáztunk, jöhet az érdemi ismertetés. A továbbiakban, ha hentairól írok, a korábbi klasszikus-új felállás borul, lévén egy fiatal műfajról van szó, így klasszikusról nem beszélhetünk, csak kiemelkedőbb művekről. S hogy mitől kiemelkedő valami ebben a kategóriában? Ez sajnos nem olyan egyértelmű…

Nee Summer!

2011-2012, Mary Jane –
Rendezte: Yoshifumi Sueda

Ez a mű az Artemis nevű, visual noveleket fejlesztő és forgalmazó csapat 2008-as, 2-10 órás hosszúságú erotikus játéka alapján készült. Mindössze két OVA született belőle, egyenként 15 perces hosszal, ami meglehetősen tömören meséli el a játék történetét.

Yuuta végzős középsulis, s nem ártana készülnie a következő felvételi vizsgáira, ha már főssulira szeretne jelentkezni. Éppen ezért a nyarat szemeli ki erre, amiben unokanővére, Kei lesz a segítségére. De a közös tanulás valahogy másként sül el, mint ahogy azt a srác várta. Mivel Kei megtudja, hogy van egy lány,







akiért Yuuta odavan, a lányt okolva a korábbi gyenge teljesítményéért, piszkálni kezdi a srácot. S innentől kezd el kisiklani a dolog az eredeti tervekhez képest...

Sajnos az egész elég rövid, és az egyébként jó alappal bíró sztori hátteréről is nagyon keveset tudunk meg a 2x15 perc alatt. Így az lesz az embernek az érzése, hogy a kellő potenciál a romantikus szálban nem lett kihasználva, valamint a hentai kissé összecsapott, s inkább egy reklámfogás a visual novelhez, mintsem egy valódi adaptáció. Tény, hogy a játék CG-képei szépen mutatnak, de nem hiszem, hogy sokan érdeklődnének utána, főként hogy még mindig csak a japán kiadás az egyetlen elérhető változat. Ugyanis ha esetleg a történetéért nézné meg valaki, erős balladai homályokkal találja szemben magát. A grafikával és a hangokkal különösebben nincs gond. Az animátorok eléggé lazsálós kedvükben lehettek a készítés során, mert nem erőltették meg magukat.
Ellenben a kulcskockákat, a tényleges pillanatképeket elég szépen kivitelezték, korunk egyik elvárásának megfelelően részletgazdag háttérrel és letisztult karakterábrázolással. A hangok terén a szinkronszínészek kitettek magukért, amennyire lehetett, igyekeztek hozni a morcos nővér, a „minden pasit kihasználó szuka" és a kissé teszetosza srác stílusát.

Leginkább az „egynek elment", „kellően jó" jelzőkkel illetném a két részt, de attól még lehetett volna hosszabb a játékidő a romantikus szálak miatt (főleg, hogy kevés olyan hentai van, ami erre lenne kiélezve mostanság; ezt pedig értsétek az elmúlt 4-5 évre). Legalábbis akkor jobban tetszett volna az egész. Kezdő hentai nézőknek még nem ajánlanám, inkább a rutinosabbaknak, akik már látták a hasonló műfaj-téma felhozatalból olyan 3-4 címet. Jót vagy rosszat, a jelen esetben ez most teljesen mindegy.

Eroge! ~ H mo Game mo Kaihatsu Zanmai ~

2011, Collaboration Works – Rendezte: ismeretlen

Egy újabb visual noveles adaptációt mutatnék be, ám ennek a készítője a CLOCKUP csapata volt, a játék pedig 2010-ben került piacra. Az animált feldolgozás viszonylag gyorsan érkezett, a játékhoz képest két részben összefoglalva. Érdekessége, hogy a történetünk pont arról szól, hogyan is készülnek az ilyen játékok… még ha kicsit túl is misztifikálva azt.

A sztorival a nagy bajban lévő fejlesztőcsapat, a Flower Studios munkanapjaiba látunk bele. Az előző és egyben első munkájuk csúfos kudarc lett, ezért a mostani lesz a vízválasztó abban, hogy tovább tudnak-e alkotni, vagy megszűnnek az eroge-készítő és -fejlesztő csapatok piacán.
Így kerül hozzájuk Mochizuki Tomoya, aki se rajzolni, se történetet írni, se kifesteni nem tud, és még az üzlethez sem ért, de nagy vágya volt egy eroge-fejlesztő csapatban dolgozni (azontúl, hogy több mint 1000 ilyen játék végigjátszása után valódi szakértőnek tartja magát az erotikában).

Nem kis meglepetésére a Flower Studiosnál rajta kívül csak lányok dolgoznak, és a feladata az lesz, hogy koordinálja azokat abban, hogy mitől is lesz erotikus egy eroge (mert pont ezzel bukott meg csúfosan a korábbi művük), s ezzel megmentse a céget a felszámolástól. De mitől is függ egy eroge sikere? A rajztól, a történettől és a kifestés minőségétől. Szóval Tomoyának bőven lesz dolga, s időről időre a lányok is megnehezítik a dolgát...
Nekem volt szerencsém játszani az alapjátékkal, amiből egyelőre csak japán kiadás létezik, és azt kell, hogy mondjam: az animáció és a grafika terén valóban szép és decens alkotás született.
A hangok is egész jók voltak, ráadásul az OVA betétdala egyben a játék betétdala is.
A történetről már nem lehet ódákat zengeni. Érthető, hiszen ez egy hentai. Ne várjunk filozófiai mélységeket és vérkomolyságot a sztoritól… de ha már feldolgozunk valamit, azt lehetőleg ne félvállról tegyük. Értem itt ez alatt, hogy aki jót akar magának, az csak az első részt nézi meg.
A másodikban kénsavnyelés indul be, s elveszt minden történeti pozitívumot, amire az első részben szert tett. A humor- és az érdekességfaktort, s a nem éppen gyors folyású lényeget egyszerűen agyon csapja azzal, hogy mindent összesűrít; anélkül, hogy valami jelzést adna rá, hogy korábban ez és ez történt, vagy hogy most ez van.

Összegezve: egy résszel vígan el lett volna az egész mű, s akkor senki se sértődik meg rajta. Ugyanakkor szerencse, hogy abbahagyták időben, mert innentől a részek számával exponenciálisan esett volna az élvezeti faktor is.

Nem szívesen húztam elő ezt a témát, elhihetitek… A következő számmal folytatom a korábbi szokásom, hogy valódi mondanivalóval bíró műveket válogatok össze, hogy ne csak a csihi-puhi-piff-paff és az erotikus művekről ismerjétek (félre) ezt a műfajt.
Akkor is, ha van olyan, akit nem érdekel, hidegen hagy a téma, de őket jobban meg lehet érteni, mint azokat, akik hőbörögve fogadják azt…

Gyuricza Péter





Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade | JediEco

Bang Bang Racing

Hazánk fiai továbbra sem tétlenkednek, hiszen a Digital Reality a Sine Mora átütő sikere után sem állt le, és most egy remek top-down arcade racing játékkal örvendeztettek meg minket, letölthető formában.
Emlékeztek még az amigás időkből a Super Cars-ra, vagy NES-en a Micro Machines-ra? A BBR ezt a régen felkapott, mostanság kicsit hanyagolt, de nagyszerű versenyérzést varázsolja elénk. Négy osztályba vannak sorolva az autók (N-Dura, Evo GT, Protech, Apex), ezeken belül 5 különböző típus található (jobb tapadás, gyorsulás, kormányzás, végsebesség, nitro használat); így összesen 20 közül válogathatunk, és mindegyik rendelkezik nyolc skinnel is. Kilenc totál különböző pályát kínál a játék, amelyeket különféle terepakadályokkal nehezítettek. Olajfoltok, robbanó hordók, homok- és vízszennyeződések, shortcutok, illetve közlekedési bóják kényszerítenek minket a precíziós vezetésre. Játékmódok közül választhatsz a karrier, a bajnokság és a custom free play közül is.
Hál' isten, végre egy olyan játék, ahol nem a power upok használata fogja eldönteni a helyezésed, hanem az, hogy milyen jól veszed be a kanyarokat, ki tudod-e lökni az ellenfelet, és körről-körre mennyit tudsz javítani az idődön.
Minden kocsi el van látva nitróval, amit a startnál lévő piten áthaladva tudsz feltölteni, valamint ha jól veszed be a kanyarokat, és amennyiben mindezeket jól használod ki, akkor tudsz igazán előnyre szert tenni.
A grafika letölthető címhez képest egész impozáns, a hangokkal sincs gond, viszont a zenék nekem kicsit unalmasak voltak (főleg, hogy a trailerekben sokkal pörgősebb dallamokat lehetett hallani). Egyetlen egy baja van a BBR-nek, az pedig nem más, mint az online multi hiánya. Csak otthon játszhatunk négyen, osztott képernyős megoldással, de ha belegondolok, mennyit lehet vele marhulni a haverokkal, vagy játszani a csemetékkel, akkor a BBR egy könnyed, de remek kis szórakozási lehetőség. Kisebb gyerekeknek teljesen ideális, és gokart-fanoknak is bejövős lehet. Egy próbát mindenképp tégy vele!









Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade | JediEco

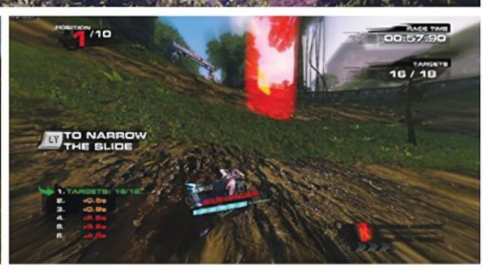
Mad Riders

Mostanság rendesen el vagyok látva versenyjátékokkal, de nem is baj, csak legyenek jobbak, mint a MUD. Na, a Mad Riders ebbe a kategóriába tartozik, nem is kicsit; durva jól elszórakoztam vele.
A Ubisoft gondozásában került kiadásra a Techland quados (ATV), offroad versenyjátéka, ami valamelyest biztosíték a minőségre.
A Mad Riders egy igazi pörgős adrenalin löket, amely mintha az SSX3, a MotorStorm és a Burnout 3 mostohagyermeke lenne. Eszelős versenyben lesz részed, ahol ugrathatsz, trükköket mutathatsz be (amelyekért boost jár, valamint gyűjtögetheted a további érméket is, hogy még több legyen), majd a végén kiereszted, amit lehet, hogy hadd szóljon, ami a csövön kifér. Trükkökből nincs hiány, és arra is figyelned kell, hogy hogyan, és hova érkezel (pl. célkereszt).
A pályák kellően változatosak, nehezek és olykor kiszámíthatatlanok, illetve mindegyik több útvonallal is rendelkezik; csak győzd felfedezni a leggyorsabbakat és a shortcutokat. Ami néha zavaró, az a pályákon elszórt random fák és egyéb tereptárgyak, akadályok. Persze idővel megszokod, hogy mi hol van, de eléggé megtöri a játék élményét, mikor beakadsz egy fa mögé.
A szakadékokról sem annyira egészséges a leesés, és ha lehet, ne a kisebb ugratóknál próbáld behozni a szaltót.
Az MR öt különböző játékmódot kínál: sima verseny, stunt race, harc az idővel, szellem játékossal való versengés és az aréna. Pályákból sem szenved hiányt, összesen 45 egyedi terepen száguldozhatsz és trükközhetsz.
Természetesen online multiban is hatalmas móka, összesen tizenketten zúzhattok a single player módjaival. Vizualitás terén szép cel-shaded grafikával találkozhattok, és a zenékkel, hangokkal sincs gond.
Egyedül a kommentátor állandóan ismétlődő „Sidewinder!" bekiabálása volt idegesítő, de szerencsére ez is kikapcsolható.
Vannak kisebb hibái, és sok egyediséget, újítást sem mutat fel, de kellemesen csalódtam (pozitív irányban) a Mad Riders-ben. És még az ára sem rossz!









Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade | JediEco

Virtua Fighter 5: Final Showdown

Mostanában mindenki csak felújít, renovál, és újra kiadja korábbi, sikeres címeit, így a SEGA sem maradhatott ki ebből a tendenciából. A Virtua Fighter 5: Final Showdown ugyanaz (nagyjából) mint a VF5, amit öt évvel ezelőtt annyira szerettél; csak jobb grafikával és animációkkal, valamint online lobby-val ruházták fel. Ja, míg el nem felejtem, két új karakterrel is kiegészült a játék: Jean Kujo karatemesterrel és Taka-Arashi (őt már láthattad a VF3-ban is) szumó birkózóval bővült a csapat. És itt jön a jó és a rossz hír is (kinek melyik): a játékmenet teljesen ugyanaz, mint amit már ismerhetünk. Azt kell, hogy mondjam, letölthető címhez képest igazán lehengerlő tartalmat kapunk (sőt legelőször majdnem leesett az állam, mikor megláttam, hogy a VF5 végső leporolása és kiegészített verziója szimpla letölthetős verzióban vásárolható meg; ez is mutatja merre halad ez a piaci ág).
Hogy milyen módokkal találkozhatsz? Természetesen ott a kihagyhatatlan Arcade mode, amely ténylegesen a kőkemény arcade játékélményt prezentálja, sztori nélkül. Ne felejtsük el a Score Attack mode-ot (minél nagyobb kombókkal operáljunk, a lehető legkevesebb sebzést bekapva, és az időt is figyeljük) és a License Challenge-et se (különféle opciókkal, feladatokkal tarkítva kell nyernünk, és így szerezhetünk license-eket). A Special Sparring módban többféle custom ellenfél ellen nyomulhatunk (a karakterek alakításához való kellékek DLC formájában érkeznek), a Dojo mode-ban nagyszerűen kitanulhatod az összes karaktert, és online is többféle típusú mérkőzést vívhatunk.

A VF5FS felfogható úgy is, mint a VF5 ultimate kiadása. Olyan, mint egy több éves, jó bor, amelyen egyáltalán nem érzed a kor ízét.
Továbbra is egy gyönyörű és rendkívül remek verekedős játék, amely remélhetőleg egy új közönséghez is el fog jutni.
Amennyiben még egyáltalán nem volt szerencséd VF-hez, ez a legjobb belépő a rajongók táborába. Ha pedig fan vagy, de nem rendelkezel az eredeti VF5-tel, akkor még mi a fenén gondolkozol?









Sony Entertainment Network | JediEco

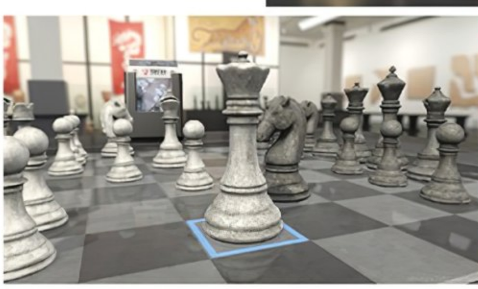
Pure Chess

A sakk számomra mindig is egy remek mentsvár volt. Akármikor megkérdezik tőlem, hogy mit sportolsz, rögtön rávágom, hogy sakkozom, és ezután már látom is a delikvens arcán a syntax error jeleit (nem erre a válaszra vannak felkészülve). Néhanapján egyébként ez igaz is, de a konzoljaimnak köszönhetően általában valamilyen akcióban attraktívabb játékba szoktak torkollni a baráti összejövetelek.
Vannak már egész jó sakkozó szimulátorok konzolon, és ezek táborát szerette volna erősíteni a Pure Chess is. Kellemes megjelenés, könnyed, nyugtató muzsikák jellemzik és single playerben egész jó móka, illetve kihívással is rendelkezik. Kezdő és haladó játékosok is kellő opciót találnak maguknak, megtanít a kezdeti okosságokra, és hasznos tanácsokat ad, hogyan kell adott helyzetekben egy lépésből mattot adni. A gép többnyire elég okosan játszik (több nehézségi fok is beállítható az AI-nak), bár olykor felfedezhető egy-egy megkérdőjelezhető stratégiai lépése; s idővel az alacsonyabb szinteken hamar ki fogod ismerni a taktikáját. A részletes statisztikádat is bármikor ellenőrizheted, ami annál érdekesebb, minél több időt tolsz bele a játékba. Szimpla meccseken kívül még bajnokságokon vehetsz részt, amelyek már sokkal érdekfeszítőbbek. Természetesen a nehézségi szint váltakozik.
Viszont az online játék, az valami frenetikusan borzasztóan rosszra sikeredett! Hagyományos értelemben nem is nevezném online multinak, hiszen ha a barátlistádon rendelkezik valaki a játékkal, akkor azzal levelezve tudtok egymással játszani. Na de kérem, melyik évben is járunk?

Ez a „play by mail" megoldás eleve macerás, nem azt a tipikus, óralecsapkodós játszmát idézi, és ha valaki nem annyira szociális típus a SEN rendszerében, akkor már eleve veszett fejsze nyele az egész. Igazából nem is értem, hogy mit gondoltak a készítők, mikor ezt így pakolták össze?
Vásárláskor egy dolgot dönts el íziben: egyedül, a gép ellen szeretnél sakkozni, vagy inkább elő, hús-vér emberrel, mert ez esetben felejtős a játék. Kár érte!









SEGA Vintage Collection

Sony Entertainment Network · XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor

Klasszikus legendák a jelen generációs gépeinken, és mindez a SEGA letölthető sorozatának, a Vintage Collectionnek köszönhetően. Kimaradtál a jóból, életkorodnak köszönhetően nem dobáltál érméket a megfelelő gépekbe a játéktermek félhomályában ülve? Nem volt MegaDrive-od? Esetleg mindezeken átestél, de hiányoznak a repertoárból a jól ismert címek?
Nos, ezzel a kollekcióval most pótolhatsz és ismételhetsz, hiszen azon belül négy csomagot is megvásárolhatsz. Streets of Rage 1-3; Golden Axe 1-3; Monster World-sorozat (ezen belül a MW IV most először érhető el Japánon kívül); valamint egy szép kis trió az Alex Kidd in Miracle World, a Super Hang-On és a The Revenge of Shinobi személyében. Klasszikus darabok, melyek 1080P-be alakítva, klasszikus kockaképernyőben (köré szép artokkal teli keretet rakva), vagy éppen teljes 16:9-be kihúzva, online és lokális multival, achievement-támogatással, nem utolsó sorban Leaderboards- és Replay-rendszerrel (utóbbi segítségével a lejátszott meneteinket elmenthetjük, visszanézhetjük) kerültek terítékre.
A csomagok ára egységes (az XBLA esetében ez jelenleg 800 pont, ám a magyar Store-on darabonként kerültek ki a címek – árszabásuk 1360 Forint per kopf), amennyiben pedig csíped ezeket a legendákat, érdemes beruházni rájuk.
Természetesen az idő vasfoga mindegyiken meglátszódik, de azért shinobizni, haverral online Golden Axe-ozni vagy Streets of Rage-ezni, miközben a sprite-os karakterek hatalmas méretűre húzva döngetnek a 100-as képátlóval (vagy afelett) rendelkező tévén – nos, elég komoly élmény.

Már maga a menü is kellőképpen látványos a kihelyezett gépekkel (van, ami árkád verzióban fut, van olyan, ami a MD-változatban), és akkor a szépen rajzolt hátterekkel és karakterekkel rendelkező programokról még nem is beszéltünk.
A Streets of Rage, valamint a Golden Axe gyűjtemény mindenképpen megéri az árát, a másik kettő kollekció (azért a Shinobi szerintem kötelező darab) esetében pedig a próbaverzió leszedése után mindenkinek lehetősége van rá, hogy eldöntse, mennyire izgalmasak számára a felkínált anyagok. Szerintem ajánlott a beszerzésük, ha máskor nem, hát egy jó kis akció keretein belül.









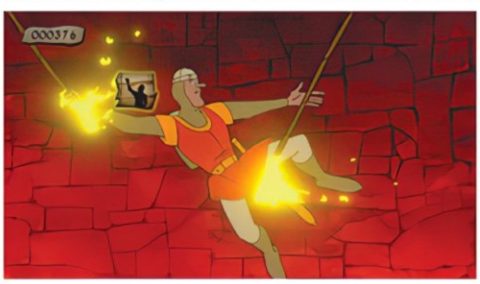
Dragon's Lair

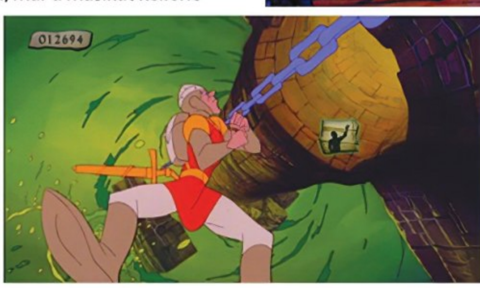
XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor

A Don Bluth (akinek nem ismerős az úriember neve, az keresgéljen a rajzfilmek világában – szárnypróbálgatása a Disney kötelékében, majd olyan nagy címek megalkotása, mint a Charlie, az Őslények országa, vagy az Egérmese) készítette Dragon's Lair a nyolcvanas évek egyik nagyágyúja volt az árkád termek kínálatának. Nem véletlenül, hiszen a Disney rajzfilmek stílusában megalkotott program felejthetetlen élményt kínált, amihez tökéletes reflexeket követelt. Sztorijában a főszereplő lovaggal (Dirk) egy királykisasszonyt (Daphne – igazi szex-szimbólum a hölgyemény) kellett kimentenünk a gonosz sárkány karmaiból. Az előre tárolt rajzfilmes snittek levetítése között a játékoson múlt a történet továbbalakulása, hiszen egy-egy mozdulat lett csak megkövetelve attól, ezzel abszolút interaktív kalanddá varázsolva az anyagot, amely a megjelenése óta majd minden konzolos generációban tiszteletét tette valamilyen formában.
Most, hogy van HD, meg van mozgásérzékelés, nem is kérdéses, hogy újabb bőrt lehet lehúzni erről a nagy címről, az egyetlen kérdés az, hogy annak van-e még létjogosultsága a mai modern piacon?
Még ma is hangulatos darabbal állunk szemben, ami a stílusának köszönhetően látványos is, ám úgy gondolom, a fiatalabb generációk már nem tudnak mit kezdeni egy lovaggal, amelynek irányítása annyiból áll a rajzfilmes átvezetők között, hogy ide-oda húzzuk a kart, vagy megnyomjuk az egyik gombot.
Tulajdonképpen a teljes program egy nagy QTE-szekvencia, amit élmény terén a Kinect használata (amely a tavalyi PS-változatból értelemszerűen hiányzott) nemhogy javítana, inkább csak ront azon.
A felvillanó feladatok ugyanis annyira gyorsan váltakoznak, hogy míg egy szökkenésből még vissza sem térhettünk az alapállásba, már a másikat kellene végrehajtani, ami néhol már-már lehetetlen, emberfeletti képességeket követel. Szintén ront az élményen, hogy nincs tétje a kalandnak, elvégre a beállításoknak köszönhetően akárhányszor újrakezdhetünk, és ezen az a tény sem javít, hogy választhatunk az eredeti kabinetes és a lézerlemezes változat között, vagy az, hogy van achievement-támogatás és kooperatív mód.
Megkopott, ám kellemes emlék a Dragon's Lair, amit vélhetőleg csak az idősebbek fognak élvezni, de talán még ők sem. Kár bolygatni az ilyesmit, ez a konverzió teljesen felesleges volt.









XBOX LIVE arcade **Böjtös Gábor**

Fable Heroes

A Lionhead alkotta Fable-széria mára olyan nagy siker lett, hogy nem kerülheti el a mellékágak megszületését sem – legyen szó rail shooterről Kinectes támogatással, vagy letölthető darabról, amelyben rongybabákkal kell kalandoznunk a sorozat világában. Igen, utóbbi a Fable Heroes, amely tulajdonképpen teljesen szakít a hagyományokkal, és figyelmen kívül hagyja az alapokat. Gyerekes kis akciójátékról van szó, amelyben egyedül, vagy a világhálón akár négyesben is kaszabolhatjuk a folyamatosan érkező ellenfeleket a meseszerű helyszíneken (melyek valóban az eredeti koncepció jellegzetességei alapján készültek el, így elénk kerül pl. Lugaskő is a kicsinyített változatában), miközben szintén meseszerű zenék szólnak.
A térképen elhelyezett helyszínekre látogatva küzdhetünk vakulásig, miközben gyűjtjük az érméket, amikkel aztán lehet fitogtatni és egymás orra alá dörgölni, hogy ki volt a jobb. Közben minijátékok (csirkevadászat, csillékben vonatozás, táblás társasozás) szórakoztatják a nagyérdeműt és nagyobbacska boss-ok nehezítik a helyzetet, amely természetesen így sem rendelkezik hatalmas kihívással.
A Fable Heroes nem annyira a széria szerelmeseinek, inkább azok gyerekeinek szól, akik megirigyelték a kalandokat, amiket apu vagy anyu a nagyképernyős tévé előtt él át.
Ennek megfelelően a harcrendszer elég egysíkú, a fejlesztés kicsit gyenge, és úgy összességében felejthető a tartalom, amelynél a cukormázas külső egyértelművé teszi: ez nem ugyanaz a stuff, amit a lemezes epizódoknál kaptunk. Természetesen el lehet ökörködni a Fable Heroes segítségével is, partiban az ismerősökkel sokat poénkodhatunk a játék alatt, ám ennél többről nem is szól a program, így a megvételét csak azoknak ajánlom, akik nem tudnak meglenni a kaszabolós-harácsolós műfaj, vagy éppen a franchise nélkül.
Utóbbi esetében mondjuk egy tényleges folytatásig bőven kell még várni, mert a következő Kinectes epizód a Heroes-hoz hasonlatosan nem biztos, hogy beváltja majd a hozzá fűzött reményeket (már ha vannak olyanok).









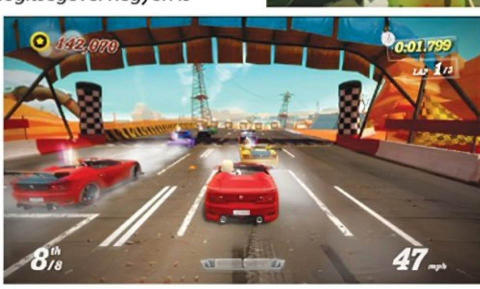
XBOX LIVE arcade **Böjtös Gábor**

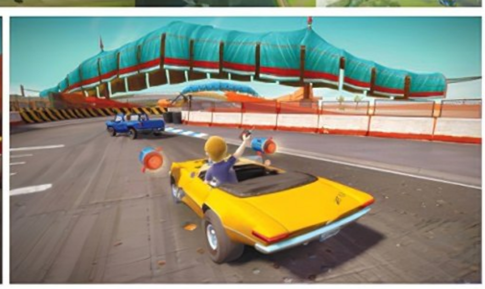
Joy Ride Turbo

A Joy Ride a 360-tulajdonosok egyik legnagyobb csalódása volt, több szempontból is. Az eredetileg ingyenes XBLA-játéknak szánt avatar-támogatású program végül nem csak fizetős, dobozos címmé vált, de a hagyományos irányítás alkalmazásának lehetőségét is mellőzte, és csak és kizárólag a Kinect tulajdonosai élvezhették az általa nyújtott, meglehetősen korlátolt tartalmat.
Ezen kíván most változtatni a fejlesztésért felelős BigPark, hiszen a Turbo alcímmel ellátott változat ugyan még mindig pénzbe kerül (ezzel némi lehúzás-szagot adva az egészhez), ám az alapkoncepció megőrzése mellett most már tényleg az XBLA palettáján látott napvilágot, méghozzá kontrolleres irányítással, pluszban pedig némi ráadás adalékkal megfűszerezve.
A kevéske pálya nagyjából már ismerős lehet a korábbi változatot próbálóknak, ahogy a járműpark sem nagyon változott (több osztály van, azon belül öt-öt járgány, plusz a színezés), ám ráadásként megkaptuk a Stunt Park elnevezésű módot, amelyben a szám szerint kettő, ám meglehetősen terebélyes méretű pályán követhetjük el a különböző trükközéseket, vagy szedhetjük fel a gyűjtögetnivalókat – mindezzel jelentősen megdobva az amúgy sem rossz szavatosságot.
Az AI meglehetősen érdekes, ám helyszínek kifejezetten korrekten, sőt nagyon pofásan festenek, nem utolsó sorban pedig az online nyolc fős versenyek mellett még egy osztott képernyős mód is befigyel, amelynek segítségével négyen is összemérhetjük a tudásunkat – ez már nagyon kellett, valahogy mostanság minden játékból kispórolják az osztott képernyős lehetőségeket.
A JRT kifejezetten kellemes darab a Mario Kart hagyományainak útján, avagy hatalmasakat zúzunk, nyomjuk a turbót, és közben sorra vesszük fel a ládákba rejtett fegyvereket, amikkel jól meg lehet szívatni a társakat, ellenfeleket, így igazán jól szórakozva az immáron már majdnem az eredeti koncepció szerint megvásárolható programmal. Ajánlott darab a műfaj kedvelőinek, valamint az instant szórakozásra vágyóknak.









Étienne De Crécy – My Contribution to the Global Warming

(Pixadelic)

Nem csodálkoznék, ha kevesen kapnák fel a fejüket Étienne De Crécy nevére, hiszen bár többek között az említett illető tehető közvetlenül felelőssé a francia elektronikus zene újkori elterjedéséért (melyet a French Touch címkével illetett az akkori sajtó), mégsem övezi olyan mértékű rajongás és tisztelet, mint egykori pályatársait.
Remélhetőleg ezen változtat némileg a My Contribution to the Global Warming, melynek pimaszul ironikus címe mögött egy öt CD-t tartalmazó monstrum lapul, átölelve ÉDC 20 évre visszanyúló karrierjét.
Az első lemez egy klasszikus best of, ami időrendben haladva a Cassius-ból ismerős Zdarral közösen alapított, kérészéletű Motorbass korai zsengéjével nyit (Les ondes), majd jön a haverokkal (Alex Gopher, Air...) összerakott sample alapú disco-house őrületet elindító Super Discount album, melynek két felvétele (Le patron est devenu fou! illetve a Prix Choc) garantáltan kellemes emlékeket ébreszt mindazokban, akik már akkoriban is otthonosan mozogtak az elektronikus zenék világában.
Az ezt követő, némileg komolyabbra hangolt Tempovision LP pár pillanat erejéig Crécyre irányította a szélesebb közönség figyelmét is, az albumról kimásolt Am I Wrong című kislemez pedig bekerült a brit top 50-be, nem kevés mértékben a hozzá kapcsolódó humoros CGI videoklip okán, mely meglepő gyakorisággal forgott a populárisabb ízlést kiszolgáló zenetévék műsorán is.
2004-ben a Super Discount projekt megkapta a folytatását, és az idők szelét megérezve a lemezen szereplő összes dal különféle fájlcserélő hálózatokról kapta a nevét (Fast Track/Overnet). Ez a szigorúan táncparkett orientált dalcsokor már egyértelműen jelezte a küszöbön álló változásokat, emberünk ugyanis ezután fejest ugrott a technóba, így a Binary/No Brain/Welcome trió szigora már szó szerint mérföldekre került a kezdeti house dalok játékosságától.
A főfogás után jöhet a desszert, ami ebben az esetben két remix cédét jelent, melyek 1995-től 2005-ig, illetve 2005-től 2011-ig gyűjtik össze a legjobban sikerült Crécy átdolgozásokat. A lista igen impozáns, az olyan dance hősök, mint a Kraftwerk, Lil' Louis vagy Moby ugyanúgy szerepelnek egy-egy felvétellel, mint a fiatalabb generációt képviselő Adam Freeland, a Cut Copy, Mylo, Dj Mehdi, és a The Shoes.
Aki esetleg még ezek után is éhes maradt volna, az se búsuljon, ugyanis a pakkban helyet kapott további két korong, tele eleddig kiadatlan gyöngyszemekkel, melyek között ugyan akad pár félig kidolgozott ötlet, de garantáltan mindenki talál majd köztük pár új kedvencet.
Ez az állítás egyébként az egész válogatásra igaz: ez a 70 felvétel nem csak egy tehetséges előadó eddigi életművének zanzásított kivonata, de egyben az egész dance műfaj fontos korlenyomata, ami akár egy kötelező olvasmány, minden a műfaj iránt érdeklődő egyén számára erősen ajánlott darab.



Étienne De Crécy – My Contribution to the Global Warming
(Pixadelic)

Mission Impossible – Fantom protokoll

(Mission Impossible – Ghost Protocoll)



Ha egy film eléri azt, hogy mozis forgalmazású negyedik epizódot készítsenek hozzá, az a rendező szempontjából azzal az igen kényelmes tudattal jár, hogy elődei már részről részre szépen kipróbálták, hogy a franchise keretein belül mit lehet és mit nem érdemes csinálni, így elég a működő dolgokból egy besztofot összeállítani, és máris lehet várni a kassza csilingelését.
Ez a mentőöv sajnos nem állt rendelkezésére a Mission Impossible-széria stafétáját átvevő Brad Birdnek, hiszen a Brian De Palma által készített első epizódhoz egyik folytatás sem tudott felérni, így a Pixar stúdióból ismerős Birdnek laza sétagalopp helyett az egész hanyatlóban lévő franchsie újjáélesztésének feladata szakadt a nyakába.
Szerencsére jobb kezekbe nem is kerülhetett volna a sorozat, hiszen emberünk sikerrel ismerte fel, hogy az első részt többek között a csapatdinamika hajtotta előre, viszont az 1996-os tempó a cukorral túlpörgetett fiatalságnak már túlságosan lassú lenne, így Cruise magánakcióinak visszafogása ellenére a negyedik epizód a legdinamikusabb/robbanékonyabb a sorozat eddigi történetében. Számunkra külön öröm, hogy a film első képkockáin rögtön Budapest szebbik arcával szembesülhetünk, ellentétben azzal a titkos ügynökkel, akit gyorsan likvidál egy szexi szőke bombázó.
Az eset körülményeinek kiderítésére Ethan Huntot és embereit kérik fel, akik egy bónusz elemzővel kiegészülve próbálják kibogozni a szálakat, ami persze egy szaftos (Bond filmbe illő) összeesküvésben csúcsosodik ki.
Az egzotikus helyszíneken játszódó kaland során unatkozni biztosan nem fogunk: lesz itt a Kreml archívumába való betörés, börtönlázadás szítása, homokviharban zajló üldözés, és a világ legmagasabb felhőkarcolójának megmászása – mely kellemes szabadidős tevékenységeket szereplőink a csapatmunka jegyében végzik el. Persze Tom azért megkapja a szokásos szóló kaszkadőrmutatványát, de a film legötletesebb jelenetsora, a kettős személyiségcserés áruátadás/átvétel pont amiatt tudja a képernyő elé szegezni a nézőt, mert a team összes tagja száz százalékosan bedobja magát. Igaz ez a színészekre is: Simon Peggnek jutnak a jó dumák, Jeremy Renner elegánsan visszafogott, Paula Patton szexi, Crusie megnos, Cruise lényegesen kevésbé ellenszenves, mint az utóbbi szerepeinek bármelyikében, ami nem kis szó, így az érzelgősbe csapó lezárást és a túlpörgetett garázsos harcot szőrszálhasogatás volna hibaként felhozni. Fellélegezhet hát a következő rész rendezője, mert úgy látszik, a negyedik részre a Mission Impossible-széria végre rálelt a siker receptjére...



Mission Impossible – Fantom protokoll (Mission Impossible – Ghost Protocoll)	**Műfaj:** Akció **Rendező:** Brad Bird	**Szereplők:** Tom Cruise, Simon Pegg, Jeremy Renner	**Blu-ray forgalmazó:** Select Video

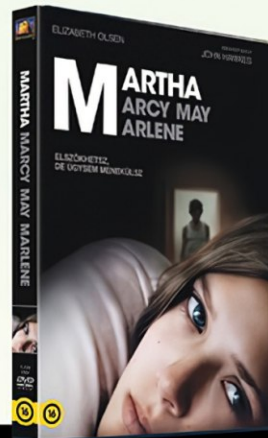
Martha Marcy May Marlene

(Martha Marcy May Marlene)

Szekta. Főnév. Csuklyás, rémisztő külsejű és elvakultan átszellemült (opcionálisan őrült) alakokkal teli közösség, melynek célja vagy a sátán újkori eljövetelének elősegítése, vagy „csak" ártatlan emberek behálózása, kiszipolyozása és/vagy megölése.
Ha létezne Hollywoodnak saját szótára, valószínűleg így festene a vonatkozó szócikk, függetlenül a kérdéses film műfaji besorolásától. A Martha Marcy May Marlene ezt a képet rombolja le, és mellette remekül prezentálja azt is, hogy a köpenyek alól kivillanó késeknél sokkal libabőrösebbé lehet tenni a nézőt azzal, ha a fantázia világát elhagyva a cselekményt a lehető legközelebb hozzák a valósághoz.
A szektás témát már egy korábbi rövidfilmjével körbejáró Sean Durkin első nagyvásznas villantása rögtön a nagyok mezőnyében kívánt érvényesülni, mely próbálkozás sikeréről elég annyit megjegyezni, hogy a cucc tavaly a Sundance-en, illetve a torontói szemlén is díjazásra került.
Nem véletlenül, tehetjük hozzá már a felütés láttán, amikor Martha (azaz a kommunabeli nevén: Marcy May) kétségbeesetten rohan az erdőben, majd az elmúlt két évet maga mögött hagyva nővére idilli hétvégi házában talál menedékre.
Megmenekülésében azonban nincs semmi felemelő, hiszen a láthatóan zavart lelkiállapotú lány fejében (bravúros vágásokkal megjelenítve) súlyosan összekeverednek a múlt és a jelen eseményei, ami képtelenné teszi a társadalomba való ismételt beilleszkedésre.



Emlékeibe merülve újra találkozik a kis csoportot irányító Patrickkal, aki lassan, de biztosan hálózza be a naiv és lelkileg sérült lányt, aki ezután megismerkedik a békés és környezettudatos kommuna sötétebb oldalával is.
Durkin az idős mestereket megszégyenítő módon képes egészen különleges árnyaltsággal megközelíteni választott témáját, és a közhelypuffogtatás mellőzésével mutatja be, hogy bár Martha fizikailag és képletesen is menekül a kommunából, mégsem tudja végleg maga mögött hagyni „Marcy May"-t és az egyetlen helyet, ahol végre úgy érezhette, hogy része valaminek.
Ez a folyamatos kettősség az, ami miatt a film végig működni tud, és persze Elizabeth Olsen bombasztikus és letaglózó alakítása miatt.
A testvérei „tehetségéből" örvendetesen keveset öröklő színésznő korát meghazudtoló megértéssel képes bemutatni, miképp működik egy megkínzott, paranoiás elme, a partin történő, őrületig pörgetett összeomlása pedig egyike az elmúlt évek leghatásosabb jeleneteinek.
A könnyed szórakozást kedvelők jobb, ha messziről elkerülik a filmet, viszont akik vevők a merészebb próbálkozásokra, semmiképpen se hagyják ki ezt a felkavaró és magával ragadó thrillert.

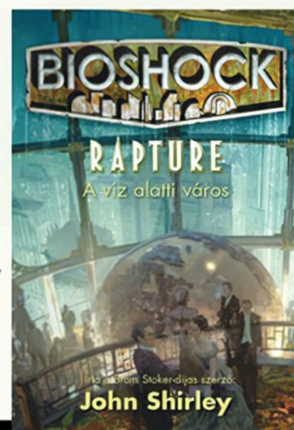


Martha Marcy May Marlene
(Martha Marcy May Marlene)
Műfaj: Thriller/Dráma
Rendező: Sean Durkin
Szereplők: Elizabeth Olsen, Sarah Paulson, John Hawkes
DVD forgalmazó: InterCom

John Shirley: Rapture – A víz alatti város

(Lektűr kiadó)

Meglehetősen fura, hogy egészen mostanáig kellett várni az első hazai BioShock-regény megjelenésére, hiszen a kérdéses cím egyike azon ritka videojátékoknak, melyekben a sztori és annak tálalása szinte fontosabb szerepet tölt be, mint maga az akció.
Belépve Rapture városába az ellenfelek halomra lövése másodlagos tényezővé válik a romos állapotban is lenyűgöző víz alatti art deco világ éjsötét rejtélyeinek felfedése mellett.
Andrew Ryan és Atlas kommentárjai, a megfakult poszterek/hirdetések, és a keserédes történeteket tartalmazó, szerteszét heverő audionaplók páratlanul erős atmoszférát terem-tettek, és éppen emiatt örvendetes, hogy a Bram Stoker-díjas (jelentsen ez bármit is) John Shirley A víz alatti várossal nem rombolja le a játékok örökségét, sőt néhol egészen érdekes módon képes pár új adalékkal megtoldani az ott látottakat.
A könyv a II. Világháború végén kezdődik, amikor is a nukleáris fegyverek erejét látván a milliárdos Andrew Ryan belevág élete álmába: egy víz alatti város megépítésébe, ami a külvilágtól teljesen elszigetelve igazi paradicsomként képes majd működni a lakosságot leláncoló adók, törvények, regulációk nélkül, és ahol végre határok nélkül szárnyalhat az üzlet és a tudomány.
A majd 400 oldalas regényben tanúi lehetünk Rapture felépülésének, és a víz alatti világ ura mellett további ismerős szereplőkkel találkozhatunk, akik a két játékból kerültek átemelésre.
Shirley profi arányértékkel pont annyi saját kútfőből származó ötletet sző bele a terebélyes BioShock-mitológiába, hogy élettel töltse fel a világot, de szerencsére nem akarja mindenáron megmagyarázni a plazmidok vagy a Little Sister/Big Daddy páros tudományos működési elvét, mert az nagy eséllyel úgyis csúfos kudarcba fulladna. Ehelyett extra adag energiát ölt a szereplők kidolgozásába, ezzel közelebb hozva még azokat a karaktereket is, akik csupán apró fogaskerekek ebben a hatalmas gépezetben.
Ez egyébként sajnos az egyik hibája is a regénynek, hiszen a szerző hajlamos olyan karakterekről is messzemenőkig részletes leírást adni, akik pár oldallal később örökre eltűnnek.
Szerencsére a helyenként túlságosan aprólékos részletezés a legnagyobb hiba, ami a könyvvel kapcsolatban elmondható, mert az minden szempontból várakozáson felül teljesít, ráadásul még olyan apróságokra is futotta, mint a már ismert helyszínek újrarajzolása és Ryan gyerekkorának felfedése.
Rapture és Andrews felemelkedése és bukása olyan izgalmas történet, amit a rajongókon kívül a sci-fi kedvelődi is bátran elolvashatnak, az pedig külön öröm, hogy az Uncharted mellett immár a második videojátékos témájú könyv jelenik meg idén, amit egy olvasás után nem nyel majd el örökre a könyvespolc sötétebbik fele...



John Shirley: Rapture – A víz alatti város
(Lektűr kiadó)

eszgé

Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Öreglányok a csúcson

A legutóbbi retro rovat elkészítésekor nagyon bejött az a módszer, hogy bármiféle kombinálás vagy listakészítés nélkül egyből elkezdtem arról a játékról beszélni, ami az adott témában legelőször eszembe jutott.
Gondoltam, most is megtartom ezt a fajta „spontán gyűjtást", azonban a csajos téma, mely legfrissebb számunk egyik kiemelt címének – a Lollipop Chainsaw-nak – apropójából született, majdnem kifogott rajtam.
Csajszereplős game ugyanis azonnal beugrott vagy egy tucat, de szinte azonnal rádöbbentem, hogy ezek a programok még nem annyira tartoznak abba a retro-kategóriába, amiben én igazán turkálni szeretek.
Mert hát videojátékokban fő- vagy (kiemelten) mellékszereplő híres hölgyekből bárki tudna sorolni többet is, olyan neveket említve, mint a Tomb Raider-epizódokból ismert Lara Croft, Tifa Lockhart a Final Fantasy VII-ből, esetleg Jade a Beyond Good & Evilből, de ezeknek a lányoknak a tündöklése ugyebár a PlayStation-éra (PSone) beköszönte után indult. Sőt jobban belegondolva talán az sem túlzás, hogy a videojáték-országban a hölgyemények rivaldafénybe helyezése inkább a poligonkorszakra jellemző, nem pedig a retrós pixelévekre.
Oké, de akkor kik azok a nőnemű hősök, akik életkorukat tekintve már sértődés nélkül retro minősítést kaphatnak?





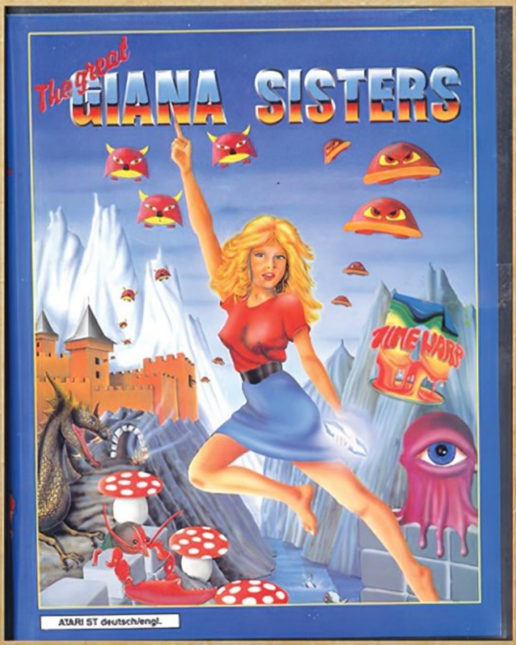


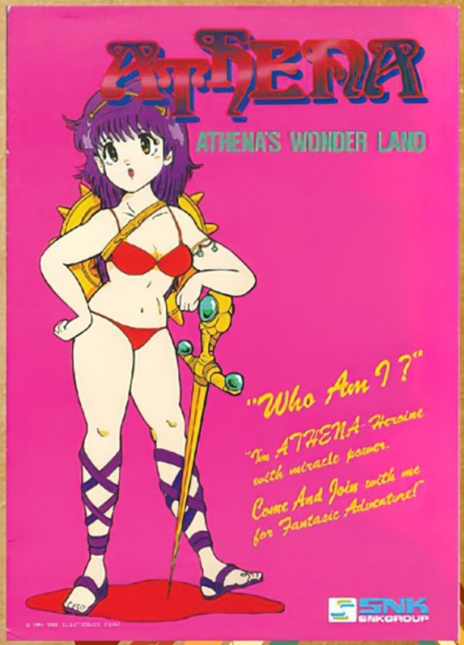
Azt hiszem, az egyik legérdekesebb sztorija az 1987-es **The Great Giana Sisters** című számítógépes játéknak van, mely Magyarországon először Commodore 64, később pedig Amiga platformokon vált közkedveltté. Ez a game tulajdonképpen egy arcátlan, de rendkívül kedves Super Mario Bros. lopás: gyakorlatilag a Nintendo eredeti játékát egy az egyben levették, annyi „csavart" építve a dologba, hogy az olasz tesók, Maio és Luigi helyett két csajt (Giana és Maria) állítottak be főhősnek. Hogy minimálisan is, de leplezzék a másolás tényét, a felvehető extrák megjelenésén is módisítottak: amikor egy power upot felveszel, a csajok frizurája változik meg a játékban.
A program Európában készült, Németországban. A Rainbow Arts volt ebben az időben szinte az egyetlen olyan kiadó, aki az amerikai és angol mamutok mellett labdába tudott valamelyest rúgni, és a TGGS-sel lehet mondani, hogy bankot robbantottak.
Az ok egyszerű: a Nintendo mereven elzárkózott attól, hogy játékait saját konzoljain túl bármire, de főleg személyi számítógépekre portolják, viszont az akkor már jelenségként, sőt márkanévként köztudatba vonuló 8bites „Mario ugrabugra" iránt óriási lett volna a kereslet C64-en, a kor legelterjedtebb játékgépén is. Így aztán Armin Gessert (programozó) és Manfred Trenz (grafika) összehozták ezt a programot, amit viszont megjelenése után szinte azonnal bevontak a legtöbb országban a boltok polcairól, miután a Nintendo látva az egyezéseket, azonnal beperelte a német céget. (Biztosan annak sem örültek, hogy az angol kiadás dobozán „A fivéreknek befellegzett!" jelmondat volt olvasható, nagyot rúgva Marioékba.)
Ettől függetlenül az akkoriban nem is virágzó, de egyenesen burjánzó szoftvermásolásnak köszönhetően a játék futótűzként terjedt



szét Európában, annyira, hogy tutira nem létezett olyan C64-tulajdonos, akinek ne lett volna meg egy másolat.
Ez volt a „szegény ember mariója", mely kiváló grafikájának és mindmáig fel-felbukkanó, legendás zenéjének köszönhetően sok tekintetben még felül is múlta elődjét. Az európai ízléshez igazított külcsín nagyon bejött a gémereknek az öreg kontinensen.
A programot jegyző Gessert 1994-ben saját stúdiót alapított, amelynek legismertebb játéka talán a 2001-es PC-s cím, a western Desperados volt.
Trenz neve ugyanakkor fényesen ragyogott évekig, még a C64-es időszakban, hisz ő készítette az 1989-es Turricant, ami egy korszakot meghatározó, maximálisan csúcskategóriás sci-fi platformer lövölde volt. Szintén nagyot lódult a fantasztikus zenét szerző, mindmáig aktív Chris Hüelsbeck karrierje is, akit azóta minden idők egyik legnagyobb chiptune-szerzőjeként jegyez a történelem Rob Hubbard, Martin Galway és személyes hősöm, Ben Daglish mellett.

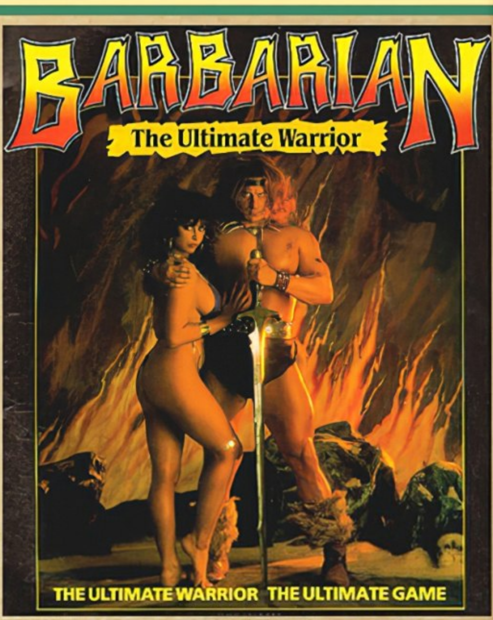
Micsoda véletlenek vannak – az egyedien „prüntyögő" stílusáról híres Martin Galway megemlítése kiváló átkötés egy másik











nagyon-retro game, az **Athena** bemutatására. Ez a cucc nekem C64-en volt nagy kedvencem; akkoriban igen szomorú is voltam amiatt, hogy rajtam kívül egy barátom sem gerjedt rá.

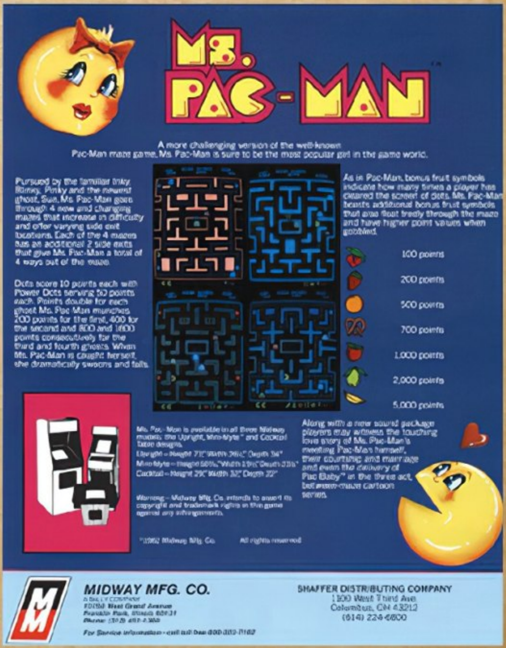
Az Athena hőse a megegyező nevű harcos görög amazon, stílusa pedig oldalscrollos platformer hack'n slash. A program eredetileg egy 1986-os játéktermi SNK gép alapján készült, ám a Commodore 64 technikai limitáltsága miatt csak egy igen kezdetleges konverziót tudott belőle csinálni az Ocean Software. (Egyébiránt az eredeti arcade gép sem volt túl ismert, szerintem Japánból ki sem jutott az automata.) Az Athena-ban a pixelarcú, bikinis, kezdetben minden felszereléstől megfosztott mangaleány a power upok felvétele után többféle fegyverrel, pajzzsal, majd harci páncéllal gazdagodik, azonban ez sem segít a játék nehézségén: nem hogy a harmadik, de már a második pálya elérése is egyenesen kínszenvedés, mely tény a legelvetemültebb playereket is elrettentette. Hogy a szitu még problémásabb legyen, a C64-es port azt a bizonyos „spektrumgrafikát" használta, ami a nyolcvanas években a komodorosok szemében egyfajta közutálatnak örvendett. Ez egy olyan technika volt, amikor a C64 megszokott, „szépséges" multicolor sprite-jai helyett monokróm, „átlátszó" sprite-okat alkalmaztak a programozók – olyanokat, amiket csak a „gyűlölt" ZX Spectrum játékokban lehetett látni –, viszont a háttérben már rendes színes objektumok voltak. Vicces, de 1987 magasságában ez volt a ma ismert konzolháború előszele: a spektrumosok köpködték a komodorosokat bumszli pixeleik láttán (Spectrumon a monokróm módszerrel aprólékosabb figurákat lehetett rajzolni), ők meg visszaugattak, mondván milyen bénák ezek az egyszínű papírkivágós izék. Azóta eldöntetlen kérdés, hogy a Palace Software 1987-es (jó év volt ez a '87!), felejthetetlen, fejlevágós Barbarianja melyik számítógépen néz ki jobban? (Ohó, a Barbarian dobozán is van csaj, kiváló illusztráció lesz a cikkhez!) A játék nem is, az Athena zenéje azonban halhatatlanná vált Galway-nek köszönhetően. Bármelyik chiptune-gyűjteményben megtalálod. Mai szemmel nézve egyébként a nyolc világban játszódó történet simán megérne egy nagygépes remake-et, hiszen az alapanyag helyszíneit és ellenfeleit tekintve bőven van olyan érdekes, mint mondjuk Kratos sztorija, szóval ugyanolyan jó kis 3D-s hack'n slash kerekedhetne belőle, mint a spártai meséjéből. Egyik pályája például egy mágikus erdő, amit a mostani technikákkal igen látványosan meg lehetne mutatni.

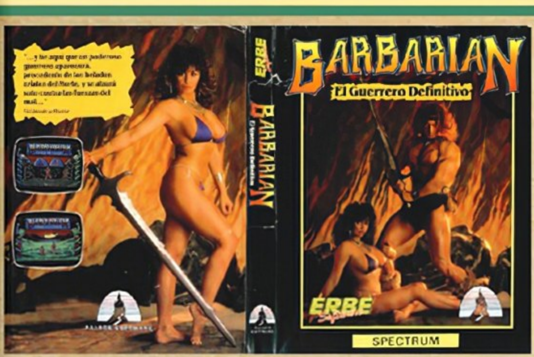
Közben eszembe jutott, hogy ha már híres retro hölgyikékről beszélek a videojátékok univerzumából, miért is ne emlékezhetnék meg az egyik legrégebbi nőnemű figuráról, **Ms. Pac-Man** őnagyságáról? Az ő élete sem kevésbé patinás, mint az eddig említett csitriké! A japán sajtarcú „femme fatale" megfelelője amerikai származású, ráadásul csak szegrőlvégről rokon: a Namco csak utólag vette a nevére a Midway „nemhivatalos" Pac-Man folytatását, mely 1982-ben debütált az észak-amerikai játéktermekben. Az elbeszélések szerint a japánok először súlyos pert fontolgattak a „licencbitorlás" miatt, azonban a Ms. rekordsebességgel lett annyira sikeres gép az Államokban, hogy végül inkább beolvasztották repertoárjukba. Valamiféle megegyezés egyébiránt már folyamatban volt, de az amerikaiak nem tudták kivárni, míg a japánok meghozzák döntésüket a „Super Pac-Man" munkanéven futó új felvonás tengerentúli forgalmazásával kapcsolatban, így inkább gyorsan összehoztak ők egy második részt.

A Ms. Pac-Man sok keményvonalas PM rajongó szerint egy torzszülött, mások úgy gondolják, hogy a beépített változtatások nagyon jót tettek ez eredeti anyagnak és sokkal jobban kedvelik a pinkesített, csajos megoldást. Az MPM újításként már négy eltérő alaprajzú labirintust használ, mindegyiken 4 kijárattal, és ezeket a mapeket nem csak váltogatja, de át is színezgeti a gép. A szélesebb labirintusok által több útvonallal operáló játékmenet képes megtréfálni egy olyan gyakorlott playert is, aki az eredeti PM-gépen szerezte tudását, főként azért, mert az üldöző szellemek itt erőszakosabbak, állandóan a kijáratokkal kell trükközni. Ja, és a bónusz gyümölcs sem vár egyhelyben, hanem kocog körbe a pályán. A Ms. Pac-Man a videojátékos történelem









örök darabja: számtalan portot megért, több különböző modern konzolra is elérhető. Eredeti árkád kabinetet ne nagyon akarj szerezni a gyűjteményedbe: 1500-2000 dollár körül kérnek egy kiváló állapotú darabért.

Azon tűnődtem, ha már elkövettem a merényletet, hogy Ms. Pac-Mant odaraktam a híres virtuális retro hősnők közé, esetleg köszörülném a csorbát egy 2012-ben talán komikusan butácskának tűnő, de hajdanában mégis hódító sikerű példával: a Commodore 64-es sztiptízprogramok csúcsával, a **Samantha Fox Strip Poker** című kártyajátékkal. A game – hasonlóan a Giana Sistershez – szerintem minden épkézláb magyar C64-tulaj kollekciójában ott virított, és azt is megkockáztatom, hogy sok akkoriban tini korát élő, serdülő fiatalembernek tartozott első szexuális élményei közé… ezen kijelentést meg értsd úgy, ahogy akarod.
Az SFSP nagyszerűségét az adta, hogy – talán a felhasználók tudták kívül – már 1986-ban vadul népszerűsített egy olyan kártyajátékot, ami mostanság lett igazán trendi időtöltés az amatőr/hétvégi szerencsejátékosok és szerencsevadászok között is. Emlékszem, én a pókerről akkoriban – kőkemény kommunizmus volt Magyarországon, egy vasfüggöny mögött éltük boldog tudatlanságban életünket, a Nyugattól kvázi elzárva – azt hittem, csak amerikai westernfilmekben létezik. A C64-es pókert viszont játszotta boldog-boldogtalan, de általában nem a kártyakombinációk és főleg nem a borítón promózott nagy blöffölések miatt (bár a program állítólag jól, sőt intelligensen játszik – ez utóbbit pókertapasztalat hiányában nem tudom megítélni, csak arra emlékszem, hogy a második képernyő után már nem szopta be a blöfföt).
A programban persze egy nyálelválasztást instant beindító, digitalizált pucér fotót







lehetett előhozni az angol Samantha Fox-ról, az 1966-ban született, 1983-ban, 16 éves korában már topless modellként ragyogó, majd '86-ban énekesnői pályára lépő kebelcsodáról.
Vagyis inkább sexszimbólumról. Érted, mutatták a mellét. A játékban. Ez a haldokló Nyugat ópiuma volt akkoriban.
Biztos nehéz ezt elképzelni, de én tényleg úgy küzdöttem végig ezt a motyót, hogy alig értettem valamit a póker szabályaiból. Néha talán véletlenszerűen nyomkodva, a kártyákat random cserélgetve, párokat gyűjtögetve, kiguvadt szemmel próbáltam elnyerni Samantha minden pénzét, annak reményében, hogy végre megmutatja testének nagy titkát. Hónapokig tartott, de meglett – a mai napig emlékszem a diadalra, amikor beúsztak a képernyőre a pixelcsöcsök.
Egy darab mocskos mód pixeles képernyő.
A dolog értékéből persze az sem vont le semmit, hogy Fox kisasszony fedetlen melleit akkoriban rendes fotón már több újságban is le lehetett meózni, de hát mennyivel izgalmasabb volt mindezt egy Color Star tévén élvezni pixelekkel?
A klubban, ahova jártam C64-es szoftvereket cserélgetni, egy ideig frankón azon ügyködtek páran, hogy a programot feltörve kilopják a hölgy meztelen képeit, hogy aztán egy kis „képnézegető" progit megírva közreadják azokat.
Ha jól emlékszem, ez a projekt el is készült, talán valami zenés demo is lett belőle: az SFSP szuper muzsikáját ugyanis a legjobbak között emlegetett Robb Hubbard szerezte.
Nem is mostoha, de semmiképp sem erős időszak volt tehát a videojátékok hajnala a virtuális hősnők számára. Kevesen voltak, és csak félárnyékban tudtak megmaradni a reflektorfényben és globális sikerben fürdő férfi karakterek között.







Most már egészen más a helyzet: a lányok ugyan még nem egyenjogúan, de már egyre markánsabban vehetik ki részüket a videojátékos akcióból, sőt egy-egy jól eltalált karakter igazi ikonná is válhat.
…ööö, azt meg tudná mondani valaki, miért nincs a HD-konzolokra Strip Poker?

Martin



Szevasztok! Fura érzések leptek el. Egyszer már garázdálkodtam a Konzoltáció hasábjain, és nem hittem volna, hogy a következő apropója ilyen keserédes lesz. Bárcsak ne Gábor távozása miatt kellene most ismét, amúgy eme örömteli feladatot végeznem. Minden jót kívánok cimbi, de egy közeli „beb*aszcsizás" elől te sem menekülsz! :) Aztán ha már Péter rám bízta a bábáskodást, akkor lássuk mivel örvendeztettetek meg minket e hónapban.
Ígérem, próbálok „kedves" lenni! :) JediEco
Ne ígérgess könnyelműen, tedd vagy ne tedd, de ne „próbáld" ifjú Jedi tanonc! K :)



Sziasztok!

Eladtam az x360-omat. ***(Hiba! J.)*** Már egy ideje nincs meg. Helyette vettem (újra) egy ps2-t ami viszi a ps1 játékokat is. Persze chippeltet mert egyrészt így olcsóbb a dolog , másrészt amúgysem hinném hogy Magyarország a célpiaca bármely kiadónak. ***(Pont az ilyen hozzáállásért nem piaca Mo. a kiadóknak! Úgyhogy, köszi neked is… J.)*** *(Legközelebb azt ígérd, hogy próbálsz „kecseg" lenni. K :)* Maximum a kereskedők járhatnak szarul a warez miatt, legalábbis szerintem. ***(Hát ezt cefetül rosszul látod: sok-sok ember állásának biztonságát nehezíted így meg. Ha egy játékból nem fogy rendesen, vagy legalább nullszaldósra nem jön ki, akkor bizony elbocsájtják a fejlesztőt, programozót, grafikus, marketingest, stb. Ők belefeccölnek akár 2 évet egy játékba, és abból a pénzből tudnának tovább dolgozni, amit megtermeltek. Kisebb fejlesztőcégek ezért is fuccsolnak be. Szóval már ne haragudj, de a warezzal durva mód nem hencegnék, mivel olyan károkat okozol vele, amelyekről fogalmad sincs! J.)*** *(Szerintem hazánkban egy kicsit más dimenziókban működik ez a „kiadósdi", másrészt a srác nem szegte meg a tízparancsolat minden kitételét… de ha gondolod a kötelet, a zsákot és az ásót szívesen beszerzem. K)* Egyébként sem féltem a kiadókat. Főleg nem a pénzhiánytól és főként nem az olyanokat mint mondjuk a Capcom, akik mint tavasszal a méhek úgy szálldogálnak gépről-gépre, egy-egy címmel, szivatva a rajongókat hogy beszerezzenek minden gépet ha nem akarnak lemaradni kedvenc sorozatuk legújabb kalandjáról. ***(Nem tartanak pisztolyt a fejedhez, imho! J.)*** *(Eddig legalábbis nem tartottak… K :)* Egészen konkrétan vegyük a Resident Evil-t. Nekem szerelem volt első látásra még 1996-ban és hatalmas pofon volt a Capcom döntése miszerint a valaha készült két legjobbját a Zero-t és az első rész remake-jét Gamecubera adták ki nekem pedig PS2-m volt. *(Na, csak hogy Jedi is örüljön: Talán pofon volt NEKED fiam, de én személy szerint úgy vélem hála az égnek, hogy nem egy szutyok PS2-es butított vackot, hanem egy gyönyörű GC-s remake-et kaptunk. K)* A hab a tortán az volt amikor a gép megbukott. Legszebb öröm a káröröm:) ***(De jó fej vagy! J.)*** *(Kár, hogy GC-re voltak a legjobb címek: pl. Metroid Prime, Zelda: The Wind Waker, Resident Evil, Pikmin 2, MGS: The Twin Snakes, Resident 4 (nem butított!!) stb. K)* Na mindegy. Szóval eladtam az x360-omat. Miért? Nem tudom ki hogy van vele de én annak idején azért vettem „következő generációs" gépet mert vártam a kedvenc sorozataim (Silent Hill, Resident Evil, Devil May Cry , Metal Gear Solid, Final Fantasy, Parasite Eve) beígért fantasztikus folytatásait. ***(Miért vettél inkább PS3-at? MGS és FF is több terem rajta. Bár biztos azért nem azt választottad, mert arra nem lehet warezolni… pfff. J.)*** *(Én mintha azt hallottam volna, hogy lehet, de psszt… K)* Úgy gondoltam ha eddig egyedülállót tudtak nyújtani a maguk nemében akkor nagy baj már nem lehet. Helyel közzel így is lett. Nade... Én elhiszem hogy új generáció meg új igények, új trendek stb.
De mi lesz az olyanokkal mint én?!
Akik már tizeniksz éve űzik a „konzolos ipart" és leszarják a képfrissítést, grafikát, a milliónyi poligont, meg a 10000fps-t?! ***(Minek csinályanak neked játékot? Úgyse vennéd meg! J.)*** Akik igazi játékélményt akarnak, legendák születését, olyan játékokat amikről 20 év múlva is ódákat zengenek majd, nem pedig nagyfelbontásba csomagolt, tetszetős de személytelen szürke és unalmas játékokat ugyanazon futószalagról más más címmel. Vegyétek le a grafikai élmény és a poligonbomba szemüvegét majd így tekintsetek vissza az elmúlt néhány évre.
Bárki bármit mond a hatalmas, egetrengető , a gamer világot alapjaiban megrázó alkotások elmaradtak. ***(Ismét tévedsz, de már kezdek hozzászokni. J.)*** De talán nem is ez volt a célja a NEXTGEN-nek. Nem tudom. Nincs is ezzel baj, csak akkor az olyanok mint én akik SNES-en, MegaDrive-on, PS1-en „nőttek fel", bizonyos értelemben kirekesztve és magukra hagyva érzik magukat a mai videojátékok világában. ***(Mi is ezeken nőttünk fel, csak mi haladtunk a korral és nem egy helyben toporogva nyivákolunk! J.)*** *(Akik ezen nőttek fel, legtöbbjük már rég nem játszik, csupán megmaradt nekik gyermekkori élménynek. K)* A kiváló grafikai élményre való törekedés, DLC-k,„kötelező" multiplayer mód, achievmentek meg letölthető tartalmak tengere mellett az olyan apróságok mint a játékélmény, az izgalom ami a 45. alkalommal is lebilincsel és rávesz hogy végigtold a game-t NE VESSZENEK MÁR EL!! A kedvenceim folytatásai pedig (ugye amiért NEXTGEN-re váltottam) az MGS és A Devil May Cry kivételével nagy csalódás volt számomra egytől egyig. Silent Hill pff... A Resident-eken már meg sem lepődtem a szar 4. rész után. Igazi (ahogy a 6 éves unokaöcsém mondaná) „kommandós" játékot csináltak belőle. *(Ne a folytatásoktól várd a csodát, mert általában úgysem hozzák el újra az akkor tapasztalt élményed… ellenben a GC-s RE 4 egy szigorúan 10 pontos fullos game volt, mint játék. Ezt a kommandósdi akciójáték klisét hadd ne mondjam kinek a hatására kezdték el lökni hazánkban… az már más kérdés, hogy a klasszikus survival horror stílusnak ezzel vége lett. De ha annyira hiányzott 20-30-ért simán be tudnál volna szerezni egy GC-t, majd arra a Resi remake-et és a Zero-t, majd kb. annyiért tovább is adhattad volna, ha nem akarsz semmit bukni. K)*

Az FF-meg... A SNES-es 5-6-ot szivesebben nyomom bármikor mint ezeket (7.-8.-ról meg nem is beszélve). Őszintén, mondjatok legalább 15-20 játékot az elmúlt évek terméseiből amiket legalább tízszer végignyomtatok NEXTGEN-en mert akkora király volt. ***(Akkor kezdem: MGS4, FF13, GTAIV, Skyrim, CoD4, HALO3, Gears of War2, God of War3, Arkham City, Uncharted (bármelyik), ME2, MK, AC II, Super Mario Galaxy 2, Zelda: SS vagy OT, MGS: PW, Forza 2, Dark Souls, Sine Mora és még sorolhatnám! J.)*** Ugye? *(Ezek közül egyiket se tolnám végig 10-szer de őszintén szólva a régiek közül se. Lehet amúgy, hogy a régi klasszikus címektől inkább megszexuáltam magam, de régen azért ott volt az újdonság varázsa is, ellenben azért kíváncsi lennék, ha a régi nagy kedvenceiddel MA játszanál életedben először, vajon akkor is olyan szuper kreatívnak tűnnének-e a maiakhoz képest. K)*
Szeretném ha levelem bekerülne az újságotokba mert nagyon érdekel hogy mi a ti és mások véleménye ezekről a dolgokról. Szerintem óriási dolog hogy van egy ilyen színvonalú magazin az országban a konzolosoknak. Nagy lenne az űr nélkületek. ***(Köszi! J.)*** Hajrá Konzol Magazin és éljen a WAREZ :)

Üdv: Atis

(Ehh… Egyébként hatalmas mázlid van, hogy bekerült a leveled a Konzoltációba, mert majdnem a kukában landolt a warez téma miatt – főleg az utolsó mondatod végett – , de legyen ez az okító példa. A warez nagyon unfrankó dolog, ne is várd, hogy mi tapsikoljunk hozzá. Hosszas eszmefuttatást írhatnék még neked, mit is okozol a warezzal a készítőknek ÉS nekünk, gamereknek is, de a két oldal sem lenne elég hozzá. Aki meg nem vesz játékot, az meg pláne ne panaszkodjon a játékok színvonaláról!!! J.)
(Persze persze, gáz meg minden, halállal büntetendő, eretnekség, égessük máglyán stb… bár engem személy szerint ez nem izgat. Szubjektív vélemény, mint ahogy az is, hogy a

levelet mintha besértődött kissrác írta volna, aki dühös a világra. Rengeteg a tucattermék, de részemről ez a siránkozás uncsi. Ennyi évvel benne a jelen generációban bármelyik gépet meg lehet kapni jó áron, és bármelyikhez lehet kapni szintén potom áron bőségesen fullos gammákat. Van egy szupi kis Konzol Magazin remekbeszabott cikkekkel, úgyhogy nincs zsákbamacska. Mindenesetre javaslom egy időre utazz le vidékre, Jedi már nem „kedves" … K:)

Üdv ladies and gents!

Lassan már 2 éve olvasom a Konzol magazint, eddig minden szám megszerzésre került. Viszont általában vagy lemaradtam, vagy nem volt kedvem írni ide. ***(Tessék erről a szokásról leszokni, mert rád eresztjük Rolmit, aki felharap herére, oszt' víged'! :) J.)***
(Eddig azt hittem Rolmi torokra megy. K)
Viszont szerintem most, hogy jobbnál-jobb címek kerülnek ki, úgy éreztem írnom kell. ***(Na, most az egyszer megúsztad! Rolmi, mégsem nem kell menni!!! :) J.)***
(Mész helyette Te, igaz? Kis kujon. K ;)
A témának én a Multiplayer vs. Single player kombót szeretném felvetni, álá Call of Duty. Ma már klisévé vált, hogy minél jobban összeszidjuk a CoD részeket, akkor is ha még nem próbáltuk őket ki. Minden játékot lehet utálni, de ne üres indokokkal puffogtassunk kérem szépen. ***(Ámen! J.)*** Kezd egyre jobban elterjedni, hogy a fejlesztő cég a single player-t szinte bele sem rakja a játékba, csak legyárt egy multiplayert. Pofátlanság? Nem. Felhozhatnám példának a Ps3-as MAG című játékot, ahol szintén elvolt hanyagolva a single, de cserébe mit kaptunk? 256 fős multiplayer-t. Ezt nevezem. ***(A Starhawk is hasonló cipőben jár, de én mindenkinek bátran ajánlom! J.)*** Ráadásul amikor azzal jönnek a divatgyűlölők, hogy - „jaj hát ez a kóll of gyuti rövid, ez a legrosszabb játék!" - akkor én csak arra tudok gondolni, hogy - és most levezetem gondolatmenetem - Ez normális? Látszik hogy a Modern Warfare-ok óta a IW rágyúrt a multiplayer részlegre, de hogy ne legyen síró száj, raktak bele kampányt is. Amibe munkát fektettek. Tehát ha egy játékban nem lenne single player, az lenne a gond. Remek. ***(Tudod, nagy az Isten állatkertje… J.)*** Pedig mentségemre szóljon, nem vagyok multiplayer fan, se CoD fanboy. Távol áll tőlem. *(Részemről anno nagyon ment a multiplay, más idők jártak… ma már a rövid, de annál velősebb single Campaignokat kultivűlom, van időm végigvinni és egy élménnyel gazdagodok. K)* Ami most megy nálam nagyon, az a Resident Evil 5. *(Zsír, de a 4 után „csak" egy erősen tuningolt HD továbbgondolás. A coop viszont nagy. K)* Hiába vittem végig 5-ször, egyszerűen nem bírom megunni a karaktereket, a helyszíneket, a co-op módot, a mercenaries-t, az upgrade lehetőségeket... Ráadásul akaratlanul is, de előbb megtanultam a teljes Resi5 szövegkönyvét, mint a földrajz tételeket. Youtube partner lettem. Havi 35.000 forint... Csak azért meg is kéne dolgozni. Tervbe van egy Resi5 co-op végigjátszás, egy Borderlands 4 fős co-op végigjátszás, meg még sok minden, de a lista egyfolytában cserélődik. *(Ha már youtube, a tulajdonosának üzennék, hogy találtam tegnap a Blahán egy barna kígyómintás bőr tárcát egy „Pudli" nevű tacskó fotójával, benne 200 ezer forinttal. A következő számot küldeném neki… K)*
Viszont közben itt van a függőséget okozó Diablo 3 is... áh. ***(Jaj, ne is mond, ismerem az érzést… veled vagyok tesó! J.)***
Hagyom a csudába, menjünk MGS: Peace Walker-ezni a wc-n! :)

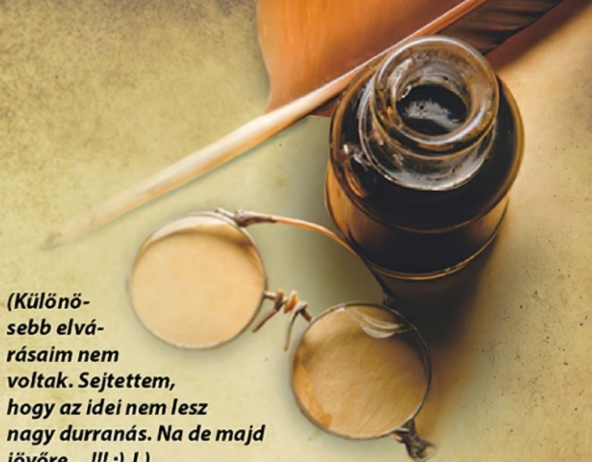
Üdv, és minden jót továbbra is: Dante

(Dánke sün! Írjál gyakrabban! J.)
(SÜN! SÜN! K)

Üdv Konzol Magazin!

Huh, több dolog van, amiről beszélnék, ha nem probléma.
Mindenek előtt ezen levelemmel szeretnék búcsúzni a régi főszerkesztőtől, s valószínűleg már nem is marad a Konzoltációban, de remélem átadjátok neki :) ***(Átadjuk! J.)***
(Rendkívül nagylelkű volt a mellékelt bónusz is, ígérem átadom. K;) Másodszor pedig, ha jól informálódtam, akkor JediEco kerül a helyére (ha más, akkor annak a számára), sok szeretettel üdvözöljük! ***(Csak a Konzoltációban kerültem a helyére, és azt sem tudom menynyi ideig, de jók az információid! Amúgy, köszi, remélem meg leszel elégedve velem is! J.)***
Mivel ezt a levelet 3.-án írom, s elvileg ez a határidő, úgyhogy necces, hogy bekerül-e de még éppen tudok felvetni egy témát, ami nem lesz olyan aktuális, mire kijön a lap, de lássuk:
A levelem megírására egy napra rá kezdődik mindenki kedvenc ünnepe, az E3! Valószínűleg idén is éjszakázhatok, hiszen a Sony konferenciája Magyar időszámítás szerint hajnali 3-kor kezdődik...
Tehát a lényeg: mit várok, mit képzelek el, az elkövetkezendő napokkal kapcsolatban? ***(Engem annyira nem pörgetett fel az idei E3! Kaptunk néhány remek címet és videót, de ezeken kívül minden sima liba volt. J.)***
Több internetes oldalon is lehet olvasni, hogy elvileg PS Vita árcsökkenés fog következni. Ez szerintem úgy badarság, ahogy van, csak sokan teszik itt az eszüket, (nagyon is elképzelhető, hogy én is csak azt teszem...) mert a Sony új marokszörnyetegét így is veszteséggel árulják, s a játékokból próbálják visszahozni a költségeket, nemhogy még lejjebb vigyék az árát... ***(Előbb-utóbb esni fog az ára, ez elkerülhetetlen! J.)***
PS4-re még nincs szükség, azonban egy minimális bemutatást el tudok képzelni a következő Boxal kapcsolatban (Wii-U meg ugye nevetséges lenne, ha nem lenne a Nintendo showján...).
(Nekem csak a Pikmin 3 volt szimpi Wii U-n, a többi valahogy nem izgat, egyelőre… K)
Játékfelhozatal terén mit várok? Final Fantasy remakeket, Final Fantasy bejelentéseket, sok Final Fantasyt, ***(Esetleg valamilyen Final Fantasy-t nem vársz?! :) J.)*** mindent überelő Vitás felhozatalt, és egyébb japán szerepjátékokat (ja és jöhetne Mass Effect folytatás is, akár Handheld-re is, mert ugye milyen jó lenne már 3D-ben irtani, vagy a Vita érintőképernyőjén szórakozni ezzel azt univerzummal :D)!
Nektek mi az elvárásaitok?... Jah, addigra már vége lesz... Akkor valami vélemény ezzel kapcsolatban? :D

Andy Lightning



(Különösebb elvárásaim nem voltak. Sejtettem, hogy az idei nem lesz nagy durranás. Na de majd jövőre…!!! :) J.)

Hello Konzolosok!

Most írok először, de már régi olvasótok vagyok most úgy gondoltam az E3-as élményeimet megosztom veletek.
Az idei E3-mat már nagyon vártam, ezért élőben néztem az összes konferenciát.
A legnagyobb meglepetést az Xbox Smart Glass okozott amivel lehet vezérelni az Xbox menüjét vagy játék közben mindenféle infót kapsz egy fegyverről vagy egy helyszínről. ***(Ja ja, jó kis mütyür. J.)*** A Tomb Raider a Halo 4 és a GoW Judgement multija tetszett a játékok közül legjobban. A legnagyobb csalódást a Black Ops 2 okozott szerintem olyan mintha összerakták volna a Battleship-et és a Syndicate-t bár a multijára nagyon kíváncsi vagyok. ***(Alig várom, hogy Lara kisasszony a kezeim közt lihegjen és nyögjön! :) J.)*** *(Én haragszom rá, amiért mellkisebbítésre ment… K)* A magazin nagyon jó (csak így tovább), a kedvenc rovatom az Összeesküvéselméletek és a Kibeszélő Szásával sokszor a ti tesztetek alapján veszek meg egy játékot és így mindig jól döntök. ***(Ezért vagyunk! Köszönjük! J.)*** Más most hallottam, hogy a finn tömeggyilkos sokat játszott a World of Warcraft-tal is és azért ölt embereket ezt persze tagadja, vicces, hogy ma már mindent a játékokra fognak. ***(Nevetséges az egész! Ha a játékok lennének a hibásak, minden gamer pszichopata lenne. Nevelés kérdése minden. J.)*** *(Na na na, azért csak óvatúsan, egy látszólag ártatlan Barbi játékban is lehetnek szubliminális gyilkos üzenetek. Különben is valahol minden gamer pszichopata. K :)*

Üdv.: Feribox, egy elégedett olvasó!

No, ennyi volt az e havi termés. Remélem, mindenki hamarosan kiheveri az E3 okozta élményeket, videókat, információkat és szépen lassan átkalibrálja magát a strandidőszakra, vagy a dübörgő EB-re. Lényeg az, hogy akár a testeteket áztatjátok a beach-en vagy sörrel felszerelkezve szurkoltok valamelyik nemzet csapatának, azért ne feledkezzetek meg írni nekünk!
Címünk változatlan: konzoltacio@konzol.eu és július 16-ig várjuk üzeneteiteket. Jöhet bármi: E3 utórengés, nyári élmények, egyéb agymenések, de Krisz kezét is megkérhetitek levélben. *(Szigorúan egész alakos NŐI fotókkal, Photoshop nem ér!! K)*

Találkozunk hamarosan! Csumi!

***JediEco** és Krisz*

IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

TERJESZTÉS
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség

LAPTULAJDONOS
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

GRAFIKA ÉS TÖRDELÉS
NAGY VERONIKA / veronina@konzol.eu

KÜLSŐ SZERKESZTŐ
VAJDICS MARTIN

HIRDETÉSFELVÉTEL
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

DIGITÁLIS ELŐFIZETÉS
www.dimag.hu/konzolmagazin

JÚLIUS KÖZEPÉTŐL



Anarchy Reigns

A játéktermi stílusban mindig is otthonosan mozgó SEGA egy merész húzással azt akarja megmutatni, hogyan is néz ki egy modern, de klasszikus mintákkal is dolgozó beat'em up. Xbox 360-ra és Playstation 3-ra teszteljük az Anarchy Reigns című újdonságot, a Platinum Games (Bayonetta, Vanquish) brawlerét.
A markánsan online multiplayer alapokon nyugvó bunyó világvége hangulatú környezetet és japánosan morbid választható karaktereket vonultat fel.
Az akció jellegzetessége a szándékosan eltúlzott, durva, szereplőfüggő speciális kivégzések ábrázolása.
A játék természetesen egyszemélyes módot is tartalmaz a magányos pusztítóknak, melynek szavatossága a fejlesztők ígérete szerint 10 órás lehet – ezt le fogjuk mérni!



Spec Ops: The Line

Következő számunkban nyaralunk!
Dubaj, ahogy ma ismerjük, a fény és pompa városa, a Perzsa-öböl déli partján. Az a Dubaj azonban, ahová a 2K Games Third Person Shootere repít minket PS3-on és X360-on, szó szerint a porban hever.
Walker kapitány egy Delta Force csapat élén hatol be a városba, hogy egy mentőakciót hajtson végre.
A játék a lövöldözésen túl csapatalapú irányítási lehetőségeket is kínál az összehangolt harcra.
Az akció során változó időjárási körülményekkel számolhat a player, melyek között „helyi sajátosságként" a tomboló homokvihar a legcudarabb.
A Spec Ops: The Line összehangolt online csapatmunkát igénylő, taktikus multiplayer módokkal érkezik, változatos kasztokkal.



Project Zero 2: Wii Edition

A beszédes című PZ2WE értelemszerűen egy remake: a Fatal Frame II: Crimson Butterfly horror-misztikum újragondolása, mely forrás az elsőző konzolgeneráció egyik „ínyenceknek" való japán videojátéka volt.
A Wii-s bővítés legfontosabb eleme a mozgásérzékelős irányítás, mely a túlélő-horror játékok ezen kategóriájában – melyekben filmes kamerakezelést használnak – sokat dobhat az élményen.
További újítás a 2-playeres Haunted House riogató mód, és persze a feljavított, kisimított grafika.
A szoftver együtt működik a handheld Nintendo 3DS Spirit Camera: The Cursed Memoir című játékával, mely során extra tartalom nyitható meg a Wii verzióban.



The Amazing Spider-Man

A Pókember jogokat kézben tartók úgy gondolták, jókora ütőerő van még a Spider-Man univerzum pókhálóiban, így az idén nyáron érkező mozis reboot mellé multiplatform videojátékot is kértek az Activisiontól. A game, bár megmaradnak benne a Pókember-világ jellegzetességei, az eddigi megoldásoknál komolyabbra veszi a figurát, amivel a régi pókemberesek mellé újabb rajongókat szeretnének megnyerni. A nyitott világosra beállított sandbox játékmenet GTA-forma szabadságot ad, akár a látványos, házak közötti lengedezésre is, viszont nem követi szolgamódra a mozifilm történetét.
A sztori szerint hat fontos Spider-Man ellenlábassal minimum összefut majd Peter Parker!



SANTA MONICA
LightBox
PlayStation Network
SONY
16
www.pegi.info
STARHAWK™
WELCOME TO THE NEW FRONTIER
EXPERIENCE EPIC SOLO OR MULTIPLAYER CONFLICT AT THE EDGE OF THE GALAXY. ENGAGE IN INTENSE COMBAT, ON FOOT OR IN LETHAL VEHICLES AND AIRCRAFT AND CHANGE THE WAR ZONE AT WILL WITH THE UNIQUE BUILD & BATTLE SYSTEM.
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe


Zombies Suck!
XOXOXOXO
Juliet